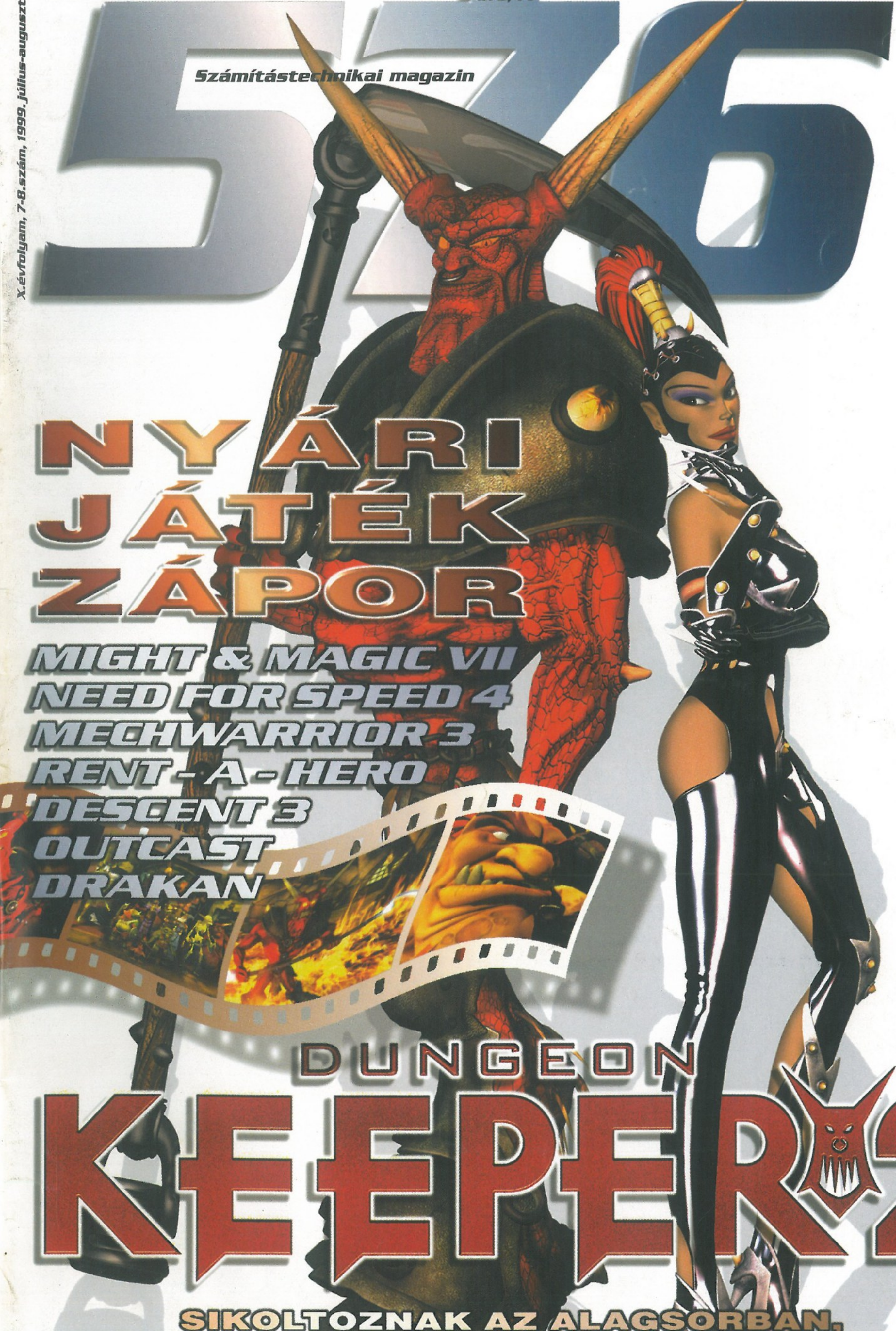
A PC-JÁTÉKŐRÜLTEK MAGAZINJA

576,-Ft

576 KByte

Számítástechnikai magazin

X.évfolyam, 7-8.szám, 1999. július-augusztus



NYÁRI JÁTÉK ZÁPOR

MIGHT & MAGIC VII
NEED FOR SPEED 4
MECHWARRIOR 3
RENT - A - HERO
DESCENT 3
OUTCAST
DRAKAN

DUNGEON KEEPER 2

SIKOLTOZNAK AZ ALAGSORBAN, MEGJÖTT HORNY A ROSSZCSONTOKKAL!



SE JÁTÉK, SE FILM NEM NYÚJTHAT ANNÁL TÖKÉLETESEBB 3D ÉL
CRASH BANDICOOT
2999,- FT/DB
Jet Board Crash
Komodo Moe
Jet Pack Crash
Coco Bandicoot
Dr. Neo Cortex
Tiny
TACTICAL ESPIONAGE ACTION
METAL GEAR SOLID
3999,- FT/DB
Liquid Snake
Revolver Ocelot
Psycho Mantis
Sniper Wolf
Vulcan Raven
Ninja
Solid Snake
Meryl Silverburgh
RESIDENT EVIL 2
3999,- FT/DB
Licker & Leon S. Kennedy
Zombie & Claire Redfield
William G-4 & William G-3
Tyrant/Mr. X
William Birkin & Sherry
Ada Wong & Ivy
Hunk & Zombie
DUKE NUKEM
2999,- FT/DB
Pigcop
Battlelord
Duke Nukem
Octabrain
TOMB RAIDER
3999,- FT/DB
6999,- FT/DB
Spawn Total Chaos Poacher Deluxe
TEKKEN 3
3999,- FT/DB
Jin Kazama
Nina Williams
Paul Phoenix
Ling Xiaoyu
QUAKE
2999,- FT/DB
Major
Athene
Iron Maiden
Tank

MÉNYT, MINT AMIKOR A KEZEDBEN TARTOD KEDVENC HŐSEIDET!

MARIO KART 64

3999,- FT/DB



Bowser



Yoshi



Mario

STAR WARS EPISODE I



2999,- FT/DB

THE FORCE IS WITH YOU IN ALL THE *STAR WARS* FIGURES



1- Battle Droid, 2- Qui-Gon Jinn, 3- Quen Amidala, 4- Darth Maul, 5- Anakin Skywalker, 6- Padmé Naberrie, 7- Jar Jar Binks, 8- Obi-Wan Kenobi



1- Watto, 2- Senator Palpatine, 3- Ric Olie, 4- Darth Sidious, 5- C-3PO



1- Boss Nass, 2- Ki-Adi Mundi, 3- Chancellor Valorum, 4- Mace Windu, 5- Gasgano & Pit Droid

MARVEL VS. CAPCOM

CLASH OF SUPER HEROES

4999,- FT/DB



Venom vs. Captain Commando



Captain America vs. Morrigan



War Machine vs. Mega Man



Spider-Man vs. Strider

MOVIE Maniacs

3999,- FT/DB



Leather Face



Jason



Freddy

SPAWN

3999,- FT/DB



Curse of The Spawn 2



Zeus



Hatchet



Jessica Priest & Mr. Obersmith



Medusa



Raenius

THE X FILES

3999,- FT/DB



Attack Alien



Cryopod



Alien



Fireman & Cryolitter



Scully & Mulder



Primitive Man

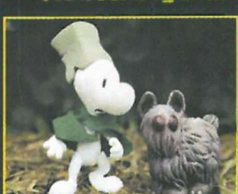
Kapható párosítások:
- Scully & Cryopod
- Scully & Alien
- Mulder & Cryopod
- Mulder & Alien
- Fireman & Cryolitter
- Attack Alien & Primitive Man

Jeff Smith's BONE Action Figures

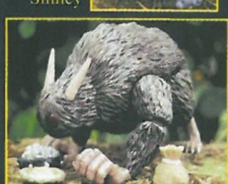
2999,- FT/DB



Smiley



Fone



Rat Creture

MORTAL KOMBAT TRILOGY

1999,- FT/DB



Sektor Sub Zero Kitana Johnny Cage

Ami a képes listánkból kimaradt...

VIRUS 2999,- FT/DB

CARNAGE COLLECTION DINOSZAURUSZOK 2999,- FT/DB

SPAWN

5999,- FT/DB



Cy-Gor 2

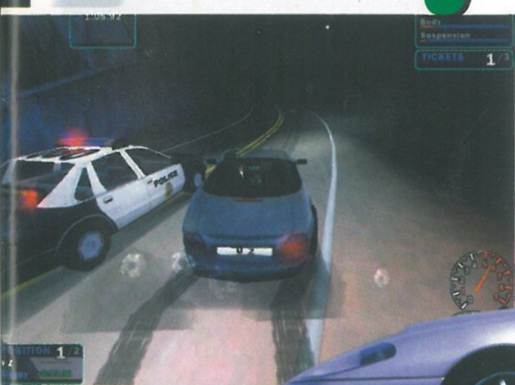
tartalom

X. ÉVFOLYAM, 7-8. SZÁM, 1999. JÚLIUS-AUGUSZTUS



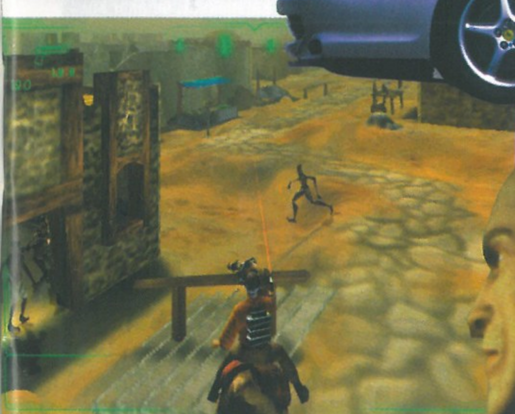
er

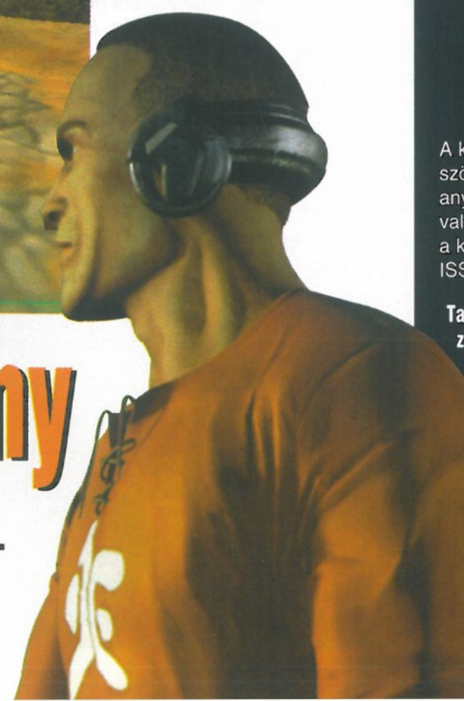
26 Zsaru vagy csirkefogó?



Negyedszer is ki-tör a sebességláz a Need for Speed-ben, de most már el sem múlik soha többé!







elszökevény

g a fejlesztők zűrzavaros aiban, de végre eljött hoz- Minden idők legnagyra- ka jó étvággyal el is ıket

Laptulajdonos:
Balogh Zsolt
Főszerkesztő:
Kiss László
Lapterv:
Molnár Dénes Kovács Ildi
Nyomdai előkészítés:
Kismarosi Renáta
Levilágítás:
Recent Kft
Nyomás:
Grafit Pencil Nyomda Budapest
Kiadja:
COMGAME Kft
1137 Budapest, Gergely Gy. utca 17.
Cím:
1389 Budapest, Pf. 132.
576kb@irisz.hu
Terjeszti:
Hírker Rt, NH Rt és alternatív terjesztők
Előfizethető:
576 KByte (Comgame '576' Kft) 1389
Budapest, Pf: 132.

ISSN 0865-8226

Tavaly ilyenkor szomorúan üldögéltem a hűtőszekrényben, ahonnan csak a leghatározottabb felszólításra tudtam előoldalogni és letörten közölni, hogy fogalmam sincs mit fogok a nyári összevont számba pakolni. Uborkaszezon, programínség, satöbbi... Az idei nyár ismét a jégkockák között ért, és most már elő sem merészkedtem – most viszont pontosan az ellenkező okból. Valami titokzatos ok folytán ugyanis egy rakás kiadó tüzet nyitott ránk az összes fegyveréből, mert pont a nyári halott időszakot választotta arra, hogy az idén kidobott legnagyobb neveit elindítsa diadalútjára. A Need for Speed nagyszerűbb, mint valaha, a MechWarrior 3-ban hegynyi acélszörnyek tombolnak a Battletech-univerzum leggyilkosabb csatáiban, és végre itt van az évek óta várt Outcast is. Ilyen társaságban már fel sem tűnnek olyan kiváló játékok, mint a Kingdoms, a Sega Rally 2, Rent-a-Hero vagy az F22 Lightning. Szóval tűzforró lesz az idei nyár, és ezt a felhozatalt elnézve nem kizárt, hogy páran még a nyaralásról is lemondanak. Ha másért nem, hát Horny kedvéért.

CoVboy

APRÓSÁG

■ A Lara-ipar néha egészen mulatságos helyzeteket teremt, ami kiváló vidulnivalóval szolgál a publikumnak: ilyen volt utoljára a Nude Raider-site hatósági "bezáratása", de mostanság megint a bíróságon kotlanak a Core Design jogászai. Épp most nyertek meg egy pert a Playboy ellen, amelynek legutóbbi száma Tomb Raider logoval jelent meg és Nell McAndrew volt rajta, Lara szokásos zöld pólójának és barna nadrágjának híján. (Sőt, ha jól összeszámolta az ember, tulajdonképpen SEMMI nem volt rajta, de – hál'Istennek – ez a Playboy már csak egy ilyen újság...) A bíróság ítélete szerint több mint 20.000 újságot vissza kellett vonni az utcáról, és csak azután kerülhettek terjesztésbe, hogy a TR-feliratot leragasztották rajtuk. Az egészben a legszebb az, hogy a McAndrew lány már egy ideje nem "Lara Croft", hiszen az E3-on már bemutatták az új "hivatalos" Larát (tényleg ez a neve!) Weller nevű holland modell személyében. Így tehát Larát most Lara személyesíti meg. Itt egy kép róla, amelyről mindenki eldöntheti, hogy jó csere volt-e.



■ A Thief: The Dark Project sikerén felbuzdulva, az Eidos további két folytatásra szerződött a Looking Glass fejlesztőivel. A Thief 2: The Metal Age várhatóan jövő tavasszal érkezik, addig egy pályaszerkesztő és egy három további szintből álló mission disk próbálja nyugtatni a megrögzött tolvajokat.

SHADOW COMPANY



A Shadow Company valami roppant érdekes kis vállalkozás lesz, ami a real time stratégiák fejlődésének valami olyasmi irányába tapogatózik, hogy megpróbálták benne összehozni a Warzone 2100-at vagy a Battlezone-t néhány kommandósjátékkal. Utóbbiakból többel is, márcsak azért is, mert a csapatunk létszáma itt igen méretes lesz. A történet szerint egy Granite nevű magánvállalatnak dolgozunk, amely azzal foglalkozik, hogy bizonyos feladatok elvégzésére borsos díjazású szakértőket ajánl a gazdagabb megrendelőknek. E talányos megfogalmazást kicsit leszűkítve: zsoldosokat toboroz, akik a harmadik vivlág országainak területén kerülnek bevetésre. Egy ilyen csapat parancsnokát fogjuk alakítani, és az első megdöbbenésünk a csapat létszámának szólhat: a szedett-vedett kommandó 16 főt számlál, amelynek minden egyes tagja teljesen önálló egyéniség. Nemcsak hogy saját nevet visel és más hangon beszél, de saját érzelmei és belátásai, és persze egyéni képességei szerint fog cselekedni egy adott helyzetben. Az alakulat természetesen fegyverekkel (késekkel, pisztolyokkal, puskákkal, géppisztolyokkal és kézigránátokkal) fel van szerelve, bár támadnak majd problémák a lőszerhiány kapcsán – másrészt lévén ez egy mobil egység, járművek is a rendelkezésünkre állnak. (Ha meg nem, akkor szerzünk magunknak egy szép kis tankot!) A járművekre felpattanva természetesen azok ugyanúgy"viselkednek", mint valódi társaik: a teherautókat megdobják a sziklák, a tankokat megrázza, amint elsütjük ágyújukat, sőt a terep dinamikus felépítésének köszönhetően olyasmi is elképzelhető, hogy a járművek akár egy másik által kitaposott csapást vegyenek igénybe. Ugyancsak a terep eme jellegzetessége teszi lehetővé például azt is, hogy kövessük valakinek a nyomait. Történik mindez a Warzone-t idéző tökéletes 3D környezetben, ahol egy félautomata "kamera" közvetíti az eseményeket, amelyet oda pozicionálunk, ahova éppen kedvünk tartja. (Ez mondjuk felvet egy pár kényes kérdést a kezeléssel kapcsolatban, de egyelőre várjuk ki a végét.) A játékban összesen kilenc főbb akcióban vehetünk részt, amelynek sikeres teljesítése után megkapjuk megérdemelt jutalmunkat. Az első fizetésre azonban még várnunk kell novemberig.



NOX

Ha valaki mostanában azt a nevet hallja, hogy Westwood, akkor azonnal rávágja: áh, igen, az a banda, amelyik soha a büdés életbe' nem fogja megjelentetni a C&C: Tiberian Sunt! (Pedig a legutolsó időként jelzett 99.08.24-et még nem módosították. Igaz azt ráérnek 99.08.23-án is.) Pedig valami egyéb dolog is fortyog a tarsolyunkban, és az ige most igencsak testhezálló is: a Nox ugyanis egy fantasy lesz, és ha valaki csak egyetlen pillantást is vet a képekre, akkor azonnal látja, hogy melyik játék is néz szembe egészpályás letámadással: hát igen, ez bizony nagyon-nagyon Diablo-szerű akció RPG-nek tűnik. Adott egy Hecubah nevű baba, az élőholtak királynője, akit el kell páholnunk. Három karakterosztályból választhatunk: a lovag a fegyverek félelmetes szakértőjévé képezheti magát a Rettenet Erődjében; a Conjurer Ix falvába vonul, ahol megtanulja, hogy hogyan idézhet meg különböző lényeket, és hogyan uralhatja a természet erőit; illetve van még a mágus is, enyhe személyiségzavarral, ugyanis nemcsak harci varázslatok, hanem a lopakodás és a csapdák mestere is. Ígérik mindezt teljesen interaktív 3D környezetben, ahol elbújhatunk a falak árnyékában, vagy amelynek "berendezéséből" például erődöt is építhetünk. Több mint 100 fegyver és varázslat lesz az oltári hirigben bevethető arzenál. A játékot indíthatjuk szóló kalandként, de akár kooperatívan is nekifoghatunk. Lesznek direkt maximum nyolcfős társaságok épületes szórakozását szolgáló deathmatch és CTF-pályák, de gondolván a szavatosságra lesz egy véletlenszerű küldetés-generátor is, ami majd random pályákat szül nekünk folyamatosan. Elméletileg van tervezett megjelenési ideje is (augusztus), de ezt most hagyjuk – a Westwoodnak az ember már azt sem hiszi el, hogy létezik tiberium, nemhogy azt feltételezné, hogy saját falinaptárral rendelkeznek...



PANDORA'S BOX

Alekszej Pajtinov csalóka neve ellenére nem görögkeleti pátriárka, hanem matematikus, másodállásban pedig zseni. Neki köszönheti ugyanis a világ a Tetrist, ami kétségkívül a legjobban ismert számítógépes játék. Pajtinov úr most éppen a Microsofttal állt össze. A Pandora szelencéje egy "nyomozás" történetét dolgozza fel, de természetesen egy logikai játék lesz. Illetve játékhalmaz. Arról szól, hogy a játékos ide-oda utazgat a Föld különböző pontjai között, és minden egyes helyen meg kell oldania egy rejtvényt – ha ez sikerül, akkor kap néhány újabb darabot a történetből, és mehet tovább egy következő helyszínre. (Ez engem ugyan igencsak emlékeztet az egykori Carmen Sandiegokra, de maradjunk annyiban, hogy mindenki onnan szerzi a javait, ahol találja őket.) A rejtvények most is a játékos alapvető térérzékét teszik próbára, és természetesen a játék előrehaladtával egyre jobban nehezedni fognak. Tíz alapvető puzzle lesz, amelynek több mint 350 különféle változatával fog megismerkedni a kétségbeesett játékos. Ha minden igaz az elmélkedős játékok komálósai már karácsonykor a kezükbe kaparinthatják – persze lehet, hogy nem árt majd vele vigyázni: tán tudjátok, hogy mit talált Pandóra a szelencében, amikor kinyitotta...



THE SIMS

A Maxis pont tíz éve jelentette meg a Sim City nevű játékát, és azóta nem lehet leállítani őket. Még egy termékenyebb cégnél dolgozó embernek is lassan Simszélhűdést kellett volna kapnia – ezek meg csak szórják a Simeket rendületlenül. SIMulálták már hangyabolytól a szafáriparkig, a toronytól a városig mindent. Az új játékuk azonban talán még saját magukat is meglepte: a The Simsben ugyanis az emberi kapcsolatokat próbálták meg a matematikai függvények világába leképezni. Adott egy kisebb-nagyobb emberi közösség, és ahol egy embernél több tartózkodik az ugyebár már tudvalevőleg egy kisebb háborús tűzfészek. Minden emberkénknek egyéni emóciói és földhözragadt vágyai vannak: szeretnének jó munkát találni, megházasodni, anyagilag gyarapodni és rendben felnevelni egy családot. Erre potenciális veszélyt jelentenek a szomszédok, akiket az Úristen kizárólag arra talált fel, hogy minket idegesítsenek (aki lakott már valaha társasházban, vagy ami még jobb: panelben, annak nyilván nem kell bemutatni ezt a feelinget). A mi feladatunk az, hogy az emberkéinket a konfrontációk elől eltereljük valahogyan (például ha elzavarunk valakit zuhanyozni, az esetleg vidám énekszóval tudatja a tus alól, hogy elszállt a harci kedve). Otthon is olyan körülményeket kell biz-

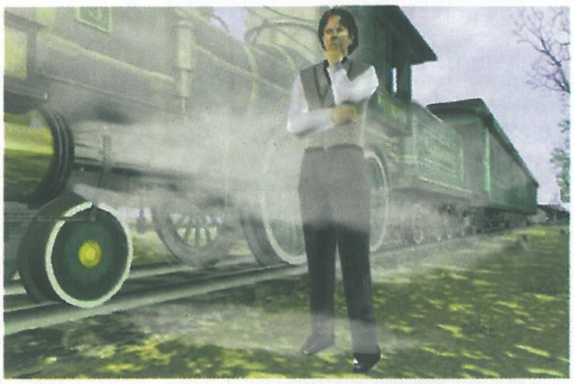


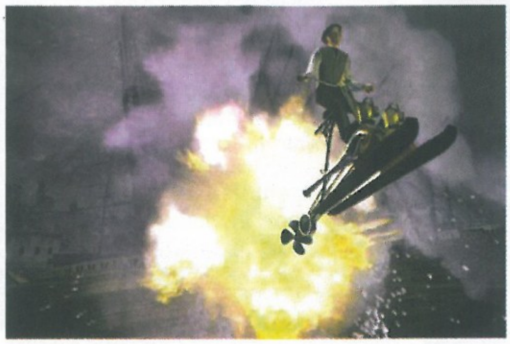
tosítanunk nekik, hogy ne törjön ki a háborúság. (A fejük felett levő kis buborék mindig tájékoztatást nyújt, hogy épp mi jár benne.) Nyilván nem nagy ötlet egy nőt három férfivel összeköltöztetni – fordított ivararánynál pedig egyenesen koszovói állapotok termelődnek. Ellenben ha az egyik szomszéd kerti sütés-főzésre invitálja a másikat, az már nyilván sokkal barátságosabban viszonyul hozzá a továbbiakban, még a végén meg is kedvelik egymást. (Ha otthoni és munkahelyi környezete is rendben van, akkor már nem is lesz sok bajunk vele.) Elég mulatságos vonás, hogy nyilván egy függvény tárolja az egymás iránti emóciókat, ami némi túlcsordulással arra is vezethet, hogy össze is költöznek. Ha különböző neműekről van szó ez áldásos vonás – ha azonosról, akkor meg el kell néznünk, elvileg modern világban élünk. Szóval elsősorban lélekbúvároknak ajánlott majd a játék, bár szerintem mindenkinek komoly kihívást jelent, amikor néhányszáz sorbakötött Tamagocsi ellen indul egy deathmatch-partiba. Megjelenés ősszel.



WILD WILD WEST

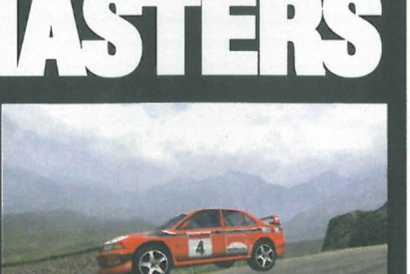
Nem tudom, láttatok-e már westernt? (Khm. Jobb lesz újrakezdeni, ilyen hülye kérdéssel még egy filozófiai tanulmányt sem lehet indítani.) Csapó #2: Adva van ez a Southpeak Interactive nevű amerikai brigád, akik két dologról igazán ismertek kicsiny háztájink környékén: 1. Természetellenes vonzódást éreznek a 3D-kalandjátékokhoz; 2. Ők csinálták a Dark Side of the Moont is (és az én kicserélt példányom még nem jött vissza). A harmadik dolog meg az, hogy ők szerezték meg a jogokat, hogy a Wild Wild West című mozifilmből játékot csináljanak. (Ha minden igaz, akkor a filmet valamikor ősszel nálunk is bemutatják.) Talán nem meglepő, hogy a játékfeldolgozás egy 3D kalandjáték lett, de szerencsére nem abban a formában, mint a Dark Side: itt nem vetítgetnek a háttérre blue-box technikával körbevágott, Z-kategóriájú színészpótlékok által megszemélyesített szereplőket – a WWW teljes mértékben grafikus, előre renderelt környezetben játszódó kaland lesz. A történet mellesleg igen ötletes. 1860-ban járunk, az USA-ban, ahol Grant elnök éppen a Ford színházba utazik, a Lincoln elnök lepuffantásának az ötödik évfordulójára szervezett kis összejövetelre. A jeles napon azonban halálos fenyegetést kap "Lincoln elnök igazi gyilkosától", rövidebb nevén: "a Bikától". Az elnökök az USA-ban különösen fogyó árunak számítanak, de nyilván Grant magát nem igazán óhajtja a veszteséglistán látni. Két jeles embere ered a Bika nyomába, nevezetesen Jim West és Artemous Gordon. Őket fogjuk irányítani a játékban. Hogy éppen melyiket, az meghatározza azt is, hogy milyen stílusú játékot fogunk játszani: míg Jim előbb lő, aztán érdeklődik, hogy kihez lett volna szerencséje, addig Artie filozófus, elmélkedő ürge. Így tehát az elsővel inkább akciójátéknak nézünk elébe, míg az utóbbival – lévén a legtöbb pisztolypárbajt valamilyen logikai megoldással el lehet kerülni – klasszikus kalandjátéknak. A történet négy epizódra tagozódik, amelyeken belül 3-3 nagyobb helyszín található, aminek a végén természetesen a Bikát kell letaglóznunk. A történet helyét és idejét tekintve még akár western is lehetne, de ez a meghatározás annyira illik rá, mint egy jeles csehszlovák szerző (most nem jut eszembe a neve) Limonádé Joe című regényére – ez inkább egy borzalmas nagy marhaság lesz, ahol az embernek állandó röhöghetnékje támad attól, hogy itt minden milyen gagyi. Jim fegyverei még hagyján (bár a villámpuska sem piskóta) – na de mihez kezdjünk egy gőzgép hajtotta tankkal, egy ugyancsak gőzgép hajtotta motorbiciklivel (ami egyben motorosszán is)? Maximum megmondjuk a szerzőket a Verne Gyulának. Az 576 Shopban lehet ehhez is kapni figurákat – na, azokat szintén látni kell! (Van például egy arc, aki derékól lefelé vaspók és úgy szaladgál.) Szóval komoly nyomozásra biztos nem kell számítani – egy vidám, és a két főszereplő különböző stílusából adódóan még érdekes kalandjátékra már inkább. Valószínűleg a WWW a filmmel egy időben jelenik meg.





RALLY MASTERS

Múltkor Vári úrral azon elmélkedtünk a Sega Rally 2 felett, hogy a Colin McRae Rally után vajon van-e még értelme rallyversenyt írni a számítógépekre, és nem lenne egyszerűbb várni egy-két évet, amíg lecserélődnek a masinák. Úgy látszik, máshol ez nem kérdés, mert hamarosan jön egy vadonatúj, amelynek svéd szerzőiben a Motorhead elkövetőit köszönthetjük. Itt természetesen nem Lemmy és zajos társaságára kell gondolni, hanem egy nagyon jó kis "futurisztikus" autóversenyre, úgy másfél-két évvel ezelőttről. Valahol tudat alatt azért mégiscsak motoszkálhatott a kérdés a Digital Illusions háza táján, mert már alapvetően úgy futottak neki a dolognak, mint Godzilla reklámfőnökei ("A méret a lényeg"). A Motorhead egykori engine-jét nagyrészt kidobták (még DirectX5 alá készült), és teljesen újat írtak helyette, ami – ha egy fejlesztőtől nem is megszokott – azért elvárható. Az alapkoncepció az volt, hogy mindenféle rallynek szerepelnie is kell: országúti rally, sivatagi rally, rock and rally – van minden, licenccel, ahogy azt kell. Következtek az autók, amelyből összesen 61 (!) típus sorakozik fel a parkolóban, köztük teljesen hétköznapiakkal és ritkaságokkal. Van például Mini Morris is. Ez az autópark pedig 51 (!) különböző pályára hajt rá, amelyeket idővel majd visszafelé is meg lehet csinálni, mindezt természetesen változó időjárási és környezeti viszonyok között, változó napszakokban. Ennyit a számháborúról. Ha csak annyira jó lesz az irányítása, mint a Motorheadnek, már akkor megéri novemberig várni rá.



APRÓSÁG

■ Júniustól egy új X-Wing Alliance patchet dobott ki a LucasArts, amellyel az új filmből megismert vadászgép, a Naboo Starfighter is repülhetővé válik a játékban. Az azért kiderült róluk, hogy igen dögök voltak, hiszen az N64-változathoz csak egy cheatet adtak ki – szóval a Naboo vadász benne volt az eredeti programban is, csak a film megjelenéséig nem akarták a játékos orrára kötni. Pfúj!

■ Motormániákusoknak egy igen jó hír: a GT Interactive-nél egy Harley Davidson-licencen dolgoznak, ami az év végére készül el, és a Race across America címet viseli.

■ A furfangos Electronic Arts a visszavonult Michael Jordant környékezi az utóbbi időben, akivel egy hároméves reklámszerződést akarnak kötni, nyilván az NBA-sorozatuk népszerűsítése céljából. Az ügyre egy szép kereket összeget kívánnak költeni: tíz milkót, ropogós USA-dollárokban.

■ Még alig jelent meg a Mechwarrior 3, már is tervezik hozzá a hivatalos kiegészítőt, ami decemberre várható. Ezt még megelőzi egy MechCommander válogatás.

■ Ha már a mecheknél tartunk: dolgozik a konkurrencia is. A Starsiege kizárólag multiplayerre készült változatának (Tribes) hatalmas népszerűségát látva Sierráék már tervezik is a Tribes 2-t, továbbá elhatározták, hogy elkészítik a single player-verziót is. Idővel majd nyilván senki nem tudja, hogy éppen melyikkel is játszik – de ez legyen a legnagyobb bajunk!

■ Újabb kiegészítő érkezik a Settlers III-hoz, címe: The Quest of the Amazons. Egy valamit lehet róla biztosan tudni: az eredeti példányokban a kovács még mindig nem malacokat fog gyártani, hanem ahogy azt a jóisten rendelte.

APRÓSÁG

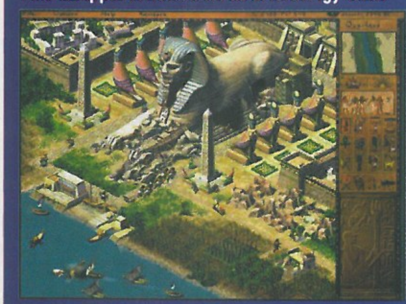
■ Mostanában igen üdvös trend kezd eluralkodni a konzolok világában: az eddig kizárólag csak PSX-re fejlesztő cégek kezdenek lassan üzletet látni a PC-kben, és ha mást nem, hát játékaik licencét eladogatják PC-s konverzió céljából. Ez igen örvendetes, mert így nemsokára mi is találkozhatunk a PSX jelen ügyeletes sztárjaival: a Metal Gear Solidból és a Parasite Eve-ből már biztos, hogy lesz PC-változat, de ezekhez most felzárkózott a Silent Hill (ez egy Resident Evilt idéző horror, amit a Microsoft fog kiadni) és a Tenchu (ez volt az első Thief-szerű "lopakodó" játék, és az Activision kaparintotta magához).

■ A heavy metal rajongóinak igen jól fog telni a nyár, ha más nem azért, mert Ed Hunter címmel megjelenik egy Iron Maiden-játék, amelyben Eddiet, a Maiden kabalafiguráját hét "gótikus horror" szinten kell átvezetnünk, amelyeken nyilván nem fehérruhás szüzek sietnek üdvözlésére. A banda nemcsak a markát tartja, hanem tevékenyen kivette a részét a munkából is. Steve Harris, a basszusgitáros szerint a hét szint a banda hét korszakát jeleníti meg, és egy-egy lemez borítójának világához igazodik. Az aláfestő zenét először Bécsi Szimfonikusokra akarták bízni, aztán mégis inkább 20 klasszikus Iron Maiden-szám lett belőle – a rajongók nyilván már csak ezért az egyedi válogatás miatt is magukhoz szólítják a 2 CD-t.

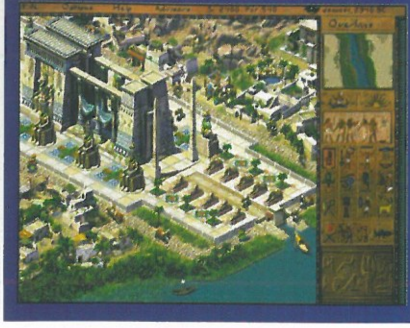
■ A Bullfrog máris kidobott egy kis apróságot a Dungeon Keeper 2-höz, ami egy Olympia nevű új szint, és skirmish vagy multiplayer üzemmódokban lehet elérni a játékból. Biztos nem fért már fel szegénykém a CD-re.

PHARAOH

Ave Casar, moritori te salutant! – köszöntették a halálba induló gladiátorok a császárt, valamint a játékosok az Impressionst, amint belefogtak a Caesar III-ba. Ha a felkoncolás nem is (maximum virtuális), de az éhhalál azért leselkedett rájuk, mert az biztos, hogy ha valaki belefogott, akkor aztán csak a tűzszerészek szakértelmének igénybe vételével lehetett lerobbantani a játékról. Ha egy játékfejlesztő sorozatának már a harmadik része arat ekkora sikert (eladtak vagy félmillió darabot a világon), akkor bárki a nyakát tehetné rá, hogy beledobálnak még gyorsan egy-két épületet, néznek egy másik színt a doboznak, és nemsokára a IV-es címke mosolyog az "újdonságok" polcáról a gyanútlan vásárlóra. Aki a nyakát rátette, el is vesztette (őszinte részvétem), mert az Impressions gondolt egyet, és áttette működési területét egy kicsit délebbre, valamint visszakocogott az időben. Aki a cimból nem a viking királyságokra következtetett, az nem tévedett: az új játék helye a Nílus völgye, a napfényes Egyiptom. A feladat sokban nem változott (egy várost kell menedzselgetnünk) a környezeti és történeti háttér viszont igen. A Nílus-völgye azért volt a sivatag kellős közepén oly gazdagon termő vidék, mert a folyó éves áradásai rendre kiváló termőfölddé váló iszappal töltötték fel az árteret. Így tehát



Ramszesz polgármester kénytelen lesz városának életét is ehhez a természeti jelenséghez igazítani. A játék i.e. 2900-tól 700-ig követi Egyiptom történetét, amelyet a történészek három részre osztanak, mert az átmeneti időszakokban az ország különálló részekre szakadt. Attól függően, hogy hol is járunk az időben, várhatóak különféle hódítók támadásai az országunk ellen. Erről külön nincsenek hírek, de személy szerint remélem, hogy valamit csinálnak a harcrendszerrel, ahova most már a tengeri ütközetek is belépnek. A játékban megmaradt az ismeretterjesztő faktor is, amelyben a játékos megépítheti a korabeli Egyiptom mindenféle középületét, templomát, köztük a legnagyobbakkal – ha jól gazdálkodik, a Szfinx, a luxori sziklatemplom, a neki emelt piramis és savegamei örök időkre (vagy egy uninstallig) hirdetik dicsőségét. Karácsonyig eldől, hogy az egyiptomi Caesarban csak a Colosseumot cserélték-e ki szfinxre, vagy továbbugrunk egy magasabb lépcsőfokra – mindenesetre reméljük a legjobbakat.



FINAL FANTASY VIII

Egy-két hónappal ezelőtt még csak csendes imáinkban mertük a napi betevő mellett megemlíteni, hogy mily szép is volna ez a földi siralomvölgy, ha ugyan PC-re is megjelenne minden idők legjobb játékának (és ezt nemcsak én mondom, hanem az eladási adatai), a Final Fantasy VII-nek a következő része... És lőn. És bekövetkezett. Nemcsak hogy valószínűleg már az idén lesz új rész PC-n is, hanem már megérkeztek az első képek is belőle. Trillároml haj – be szép is az élet! Így tehát lassan át is vehetjük, hogy mire számíthatunk. Kezdjük ott, ami tényleg új lesz a PC-seknek, lévén erre a platformra eddig csak egy FF jelent meg: a VIII. rész nem a folytatása lesz a VII-nek, a Final Fantasy egyes epizódjai ugyanis nemhogy nem összefüggőek, de alapvetően semmi közük nincs egymáshoz: teljesen önálló életet élnek. Egyes elemek ugyan meg szoktak néha maradni (most éppenséggel ez sem áll itt), de egyetlen korábbi részben szereplő karaktere sem tűnik fel soha többé. Senki se keresse például az előző részből Cloudot, az ő szerepét egy Squall nevű figura tölti be, aki azért szintén haragosok népese táborát gyűjtötte maga köré az előzményekben (Seifer, Edea, stb.). A Final Fantasy epizódjait tehát csak az azonos univerzum laza kötelékei fogják össze, meg egy apróság: a chocobo-madarak soha egyetlen részből sem hiányoznak, így a japán PSX-változatot nyúzók (nincs még európai verzió sem belőle) már találkozhattak vele. A chocobokon és a néven kívül minden tökéletesen új lesz, lévén az alapként szolgáló PSX-változat is teljesen megújult, elsősorban vadonatúj engine-t kapott. PC-n ez már csak kizárólag 3D-kártyával hajlandó ketyegni. Teljesen lecserélődött a harcrendszer is, amelyből a legfontosabb hiánycikk az MP (azaz a mana) lesz, amit most felváltott a Guardian Force. Ennek segítségével különféle lényeket, szörnyeket, démonokat stb. idézhetünk meg (valahogy olyanformán, mint amikor az előzőben szörnyeket "summonáltunk" – de először ehhez le is kell győznünk őket magukat. Most saját HP-jük is van, így tehát egy kellemetlen kalamajkába történő idézés folytán szépen jobblétre is szenderülhetnek. Egyelőre ennyit az első felvonásban, de biztosak lehettek benne, hogy folyamatosan tájékoztatunk titeket a további fejleményekig, egészen a megjelenésig, amikor is aktuális számunkban hatalmas szeánszot rendezünk neki.





CONFLICT FREESPACE 2

Amikor tavaly februárjában a Descent egykori alkotói kihozták a Freespace-t (amire hol a gárdára utaló Descent előtaggal hivatkoztak, hol a Conflict szócskával akarták jelezni, hogy ez a Descenttől azért egy igencsak különböző játék), talán maguk lepődtek meg a legjobban, hogy mekkora sikert arattak vele. A játék egy szó szoros értelmében vett űrhajószimulátor volt, mondhatni Wing Commander-klón, de rakásnyi géptípusával és küldetésével, valamint csodálatos látványeffekteivel messze kimagaslott a többiek közül – már amennyiben a vidámságnak nem szabott határt a gép teljesítménye, amelyen futtatták. (Mert egy páron azért szabott, illetve szaggatott rendesen) A tél elején érkezik a folytatása, amelyben a szerzők maradtak az elsőben már egyszer bevált sikerreceptnél. Több mint hetven különböző típusú űrhajó vár bennünket a kis felderítőktől a bolygónyi anyahajókig. Az utóbbiaknál az volt a cél, hogy az elsőhöz képest legalább a 8-10-szeresére növeljék a méreteket, de a hatalmas hajók most már komoly védőfegyverzetet is kaptak. Mindehhez kreáltak egy gázrobbanásokkal és elektronikus viharokkal telt környezetet, amelyet képességei szerinti maximális teljesítményű futtatáshoz megint várnunk kell egy processzor- és egy videókártyagenerációt. Hogy ez jó vagy rossz tendencia, azt pedig majd eldönti a piac. Egyszer már bevált.



VAMPIRE



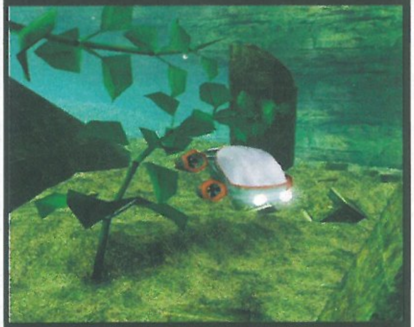
Aligha választhattak volna egysíkúbb (és egyben hatásosabb) nevet készülő új játékuknak a Vampire alkotói (ők a sajátos Nihilistic nevet viselik), akik azért némi kreativitást megcsillantva a The Masuerade Redemption nevet is odabiggyesztették alcímnek. A leendő játékos legalább tudja mire számíthat: vérbő fantasyre, ami ugyebár vámpírok jelenlétében különösen jellemző. A kulisszák alapjait a White Wolf cég USA-ban igencsak népszerű, Darkness nevű fantasy rendszere (könyvek, kártyák, játékok) szolgáltatja. A Darknesst, azaz a sötétséget természetesen Drakula gróf és kollégáinak nagyszámú társasága népesíti be, akik klánokba tömörülnek. A klánok harcolnak egyszer a többi klán ellen a területért és a hatalomért, egyszer pedig a közös ellenség, az emberek ellen. A játékos a



játékban Christophe Romuald, XII. századból származó egykori kereszteslovag szerepőt játsza. A játék kezdetén a lovag éppen Magyarországra indul, ahol egy ezüstbánya mellett garázdálkodó szörnycsapatot kell elkapnia. Mivel a harc jóval keményebb, mint amire számított, és őt is majdnem megölik, Prágába kerül lábadozásra. Közben kinézi magának egy kelet-európai vámpír-klán, és a saját soraik közé akarják venni azzal, hogy kiszívják a vérét. Ez csak félig-meddig sikerül... A játék a Diablo és társait által képviselt RPG-utat követi, amelyet akció RPG-nek szoktak nevezni. Itt annyi különbség lesz, hogy úgy a karakterek méretei, mint a pályák nagyságát igyekeztek a Diablohoz képest 4-5-szörösére emelni. A játékosunkat rendszerint előttünk látjuk, azaz küldő kameranézetet használ a játék, de harc közben ez rendszerint mozgóvá válik. A pálya külső helyszínein hatalmas terek, és teljesen interaktív környezet várja a leendő vámpírokat, ami még érdekesebbé válik akkor, amikorra Randolph képessé váli a hibernálódásra, és vagy 6-700 évvel később Londonban, majd New Yorkban tér magához. Ennyit egyelőre bemelegítésnek a vámpírokról, az Activision karácsonyra ígérte a játékot – adddig próbálja magát mindenki fokhagyma szagával nyugtatni a vámpír-lét különösen heves rohamaival szemen.

DEEP FIGHTER

A Deep Fighter kábé ugyanazt nyújtja majd a leendő játékosoknak, mint mondjuk a Freespace 2: hosszas háborúskodást egy nagy rakás, sci-fi író agyába illető harci szerketzet fedélzetén. Csak meteorviharokra nem kell számítani, lévén a játék a tenger dús vegetációval borított mélyén játszódik. (Meteorvihar helyett lesznek földrengéseink.) Hogy pont a vízfelszín

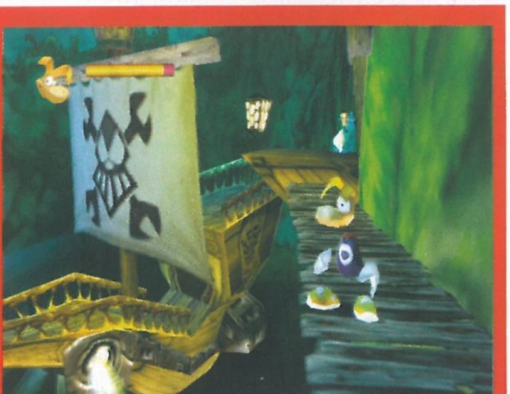


alá került a helyszín, az azért nem egészen véletlen. A szerző Criterion Studios ugyanis úgy egy-másfél évvel ezelőtt már próbálkozott valami hasonlóval a SubCulture-ban, amit annak idején T.J. az ismertetőjében nem átallott víz alatti Elite-nek titulálni. Most is erről van szó: fajunk egy hatalmas tengeralatti anyahajót, a Leviathant építgeti, amely egyszeren megmentheti majd a tebger biológiáját, de sajnos a nagyszabású tervet állandó támadásokkal zaklatják, amelyek ellen védelmet kell nyújtanunk. Többtucatnyi kisebb-nagyobb tengeralattjáró nágy pályára osztott küldetések sora, és persze a Freespace-hez hasonló látványeffektek és interaktív környezet várják az egykori veteránokat. A megjelenés októberre várható.



RAYMAN 2

Hamarosan visszatér PC-ink monitorára Rayman, az Ubisoft egyik kedvenc kabalaállatkája, Rayman. Az urat roppant könnyen felismerheti, ha szembetalálkozna vele az utcán: Rayman hatalmas talpai felett először jelentős szünet található, és csak utána kezdődik meg, amit a felső testének lehet nevezni. Hősünk országát gonosz kalózok támadták meg, akik mindenkit sorban a Galaktikus Gyűrűhöz akarnak hurcolni. Rayman is a csapdájukba esik, de sikerül megszöknie, és most rá vár a feladat, hogy Polochus varázsló négy arcát összegyűjtve megmentse barátait. A Rayman 2 : The Great Escape egy klasszikus platformjáték lesz, csak éppen 3D-ben. A mesebeli helyszíneken mozgások egész tárháza áll rendelkezésére: fut, ugrik, függeszkedik vagy éppen felmászik két egymással párhuzamosan meredező sziklafalon. A közlekedést külső erőből is megvalósíthatja a torpedó, vagy éppen a vízisielésre késztető kígyó segítségével. A játék természetesen kizárólag csak 3D-kártyával felszerelt gépeken hajlandó elindulna, bár abból az ígéretek szerint elég lesz egy szimpla P166-os is. A játék szeptemberre valószínűleg már a boltokba kerül.



APRÓSÁG

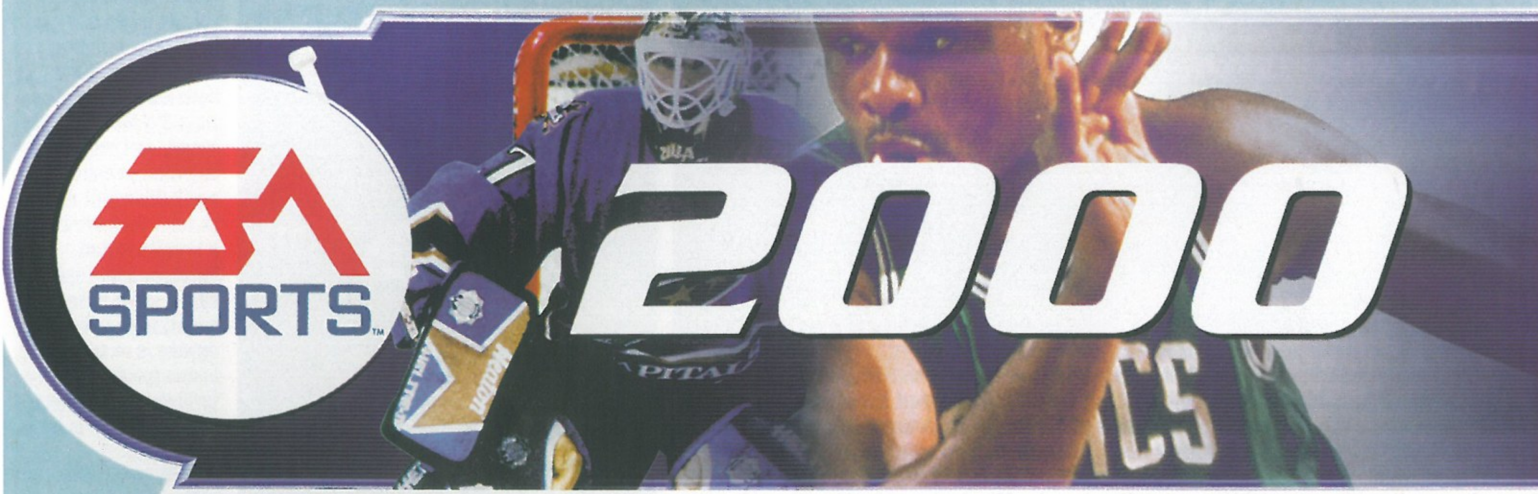
■ Rossz napok járnak mostanában a first person shooterekre. A Duke Nukem Forever most már végérvényesen átcsúszott 2000-re, a Prey úgyszintén (annak is a végére), és most ráadásul az Electronic Arts is a spájzba söpörte a már igen régóta fejlesztés alatt levő Prax Wart.
■ Sid Meier elment Civ3-at csinálni régi Microprose-os komálval, de addig a Gettysburg!-engine nélküle is új életre kelt: nemsokára érkezik a Sid Meier's Antietam!, ami szintén az amerikai polgárháború egyik ütközetét dolgoza fel – azok közül is a legvéresebbet. Egyelőre annyi újdonságról lehet beszámolni, hogy néhány új egység is akad majd benne (például mesterlövészek), továbbá újabb részeket is terveznek.
■ Még karácsony előtt megérkezik a Novalogictól a Delta Force 2. része, amelyben már szintén alkalmazták a Voice-over-Net technológiát, azaz a játékosok menet közben on-line rádiózhatnak egymással.
■ Úgy látszik, sosem lesz vége a múzeumok mélyéről előkerült játékok felmelegítésének. Ebben a hasbro járt eddig az élen, de most a Team 17 "vágta nagy fába a fejszéjét": a Phoenixből akar 3D lövöldözős játékot csinálni. Ami mellesleg pont jó volt az elmúlt két évtizedben úgy, ahogy eddig volt – jobban járnánk, ha inkább a Wormsöt tennék át a harmadik dimenzióba.
■ Rossz hír érkezett azoknak a stratégáknak, akik a februári előzetesünkben bemutatott Shogun – Total Warban akartak szamurájaik élén hadba vonulni a XVI. századi Japánban: a játék megjelenése különféle tesztelési problémák miatt nemhogy csúszik egy kicsit, de valószínűleg idén már nem is várható.

Az Electronic Arts képzeletbeli koronájának talán egyik legékesebben csillogó köve az EA Sports nevű kis alvállalkozásuk munkássága. Ha sportjátékról van szó, akkor ez a név gyakorlatilag egyeduralkodónak számít a piacon. Akadnak ugyan egyes magukról megfeledkezett támadóik (pl. Gremlin Actua-sorozat, Acclaim Sports, stb.), de egy EA Sports-játék már a félpályán szerel mindenféle támadást. Ezt egy roppant egyszerű (és igen tiszteletre méltó) üzletpolitikának köszönhetik, aminek két rszimpla titka van:

1. Bármilyen sportjátékról legyen is szó, az aktuális EA Sports-változat mindig szebb, jobb és játszhatóbb bármelyik konkurensnél, ráadásul az évenként aktuális frissítéseknél rendre felülmúlják a saját maguk által felállított mércét. Hogy hogy csinálják, ez egyszerűen hihetetlen...

2. Pénzt nem kímélve felvásárolnak mindenféle sportlicencet, ami csak egy csöppnyi kis érdeklődésre is számot tarthat (na jó, maradjunk a "hatalmas érdeklődés" megfogalmazásnál – de a pénzt azt tényleg nem kímélik), így minden egyes sportrajongó PC-játékos mindig aktuális kedvenceit irányíthatja a monitor előtt.


NHL 2000 – hamarosan jeges borogatás érkezik



A szokásos sorozatok (FIFA, NBA, NHL) folytatásai ugyebár rendszerint a karácsonyi piacra szoktak kijönni, de mostanában egy rakásnyi újabb licenc is társul majd hozzájuk. Az alábbiakban kicsit átfutjuk, hogy a közeljövőben mire is számíthatunk tőlük, bár – lévén több mint egy tucatnyi játékuk fejlesztés alatt – kénytelen leszek távirati stílust alkalmazni.


Egy roppant sajátos szerelési kísérlet a FIFA 2000-ben

Kezdjük a legnépszerűbbel, a futballal. (Lehet, hogy nem ez a legnépszerűbb, de NÁLAM igen.) Az Electronic Arts 2006-ig megvette a hivatalos FIFA-licencet, így természetesen jön karácsonyra az új rész, ami sajnos nem az eddigiekből adódó FIFA 00, hanem a FIFA 2000 címet fogja viselni. Szokás szerint új engine-t csináltak neki, ami most már megköveteli a 3D-kártyát, már csak azért is, mert jelentősen kibővül a motion capture-technológiával készült mozgások (lökések, levegőben történő ütközések, esések, gólöröm, anyázás a bíróval, stb.) tárháza. Szám szerint 15 nemzeti bajnokság (és persze kupa – illetve kupák, én pupák!) várható, természetesen a naprakész összeállítású csapatokkal, de szerepelni fog benne 40 klasszikus felállású klubcsapat és nemzeti válogatott is. (Ha van egy kis jó ízlés bennük, akkor az '54-es magyar válogatott és a '48-as Fradi is.) Az EA licencei közé tartozik az angol első osztályé is, amiből rögtön két játék is érkezik. Az FA Premier League Stars már augusztusban befut, és a hirdetése szerint "az egyetlen hivatalos FA akció-futball játék". Ehhez még annyit lehet hozzátenni, hogy némi manager-beütései is lesznek, hiszen szabadon szerződtethetünk játékosokat, továbbá a játék folyamán a csapat tagjainak alapvető tulajdonságai (cselezés, lövőerő, meg ilyenek) folyamatosan javulnak – vagy éppen romlanak. A másik FA-licenc már nemcsak beütésekkel rendelkezik, hanem totális manager játék, és talán ez az egyetlen terület, ahol az EA Sports nem remekelt: az FA Premier League Football Manager '99 csendesen meghúzódott az Eidos Championship Manager 3-ának árnyékában, hőn remélve, hogy a 2000 sorszámú új verziója azért valamennyivel jobban sikeredik. Az EA nemcsak FA-, hanem egyéb licenceket is felvásárolgatott, így nemsokára tovább bővül a Managereinek családja: a Bundesliga 2000 - Der fussball Manager a német bajnokság első osztályába vezeti a manager-jelölteket. Az FA Premier Stars mintájára két újabb játék is születik: a Die Bundesliga Stars nyilván a Bundesligába, a La Liga de Fútbol pedig a pireneusi félsziget egy napfényes országának első osztályú bajnokságába repít bennünket. Hogy ezeknek lesz-e angol nyelvű verziója is, az egyelőre még nem világos, mint ahogy az sem, hogy diszkrét megfogalmazásom vajh' mely pireneusi félszigeten fekvő országot takarja. (Az EA Sports CD-ján szereplő "Experimenta la sensaciónde dirigir en una liga..." kezdetű ismertetőből sajnos nem tudtam megállapítani, hogy spanyol-é avagy portugál, mert minden nyelven azért én sem értek...)


Egy felhőfejes az FA Premier League Starsból

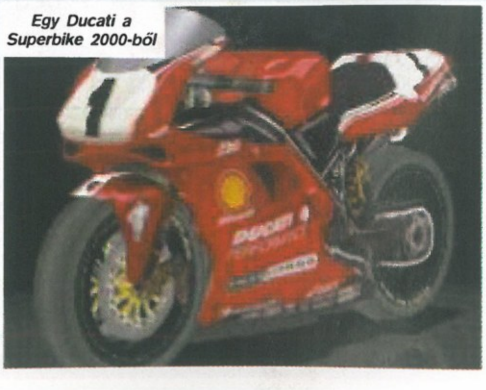

Ez valahogy jobban fest, mint az Eidos Forma I-e

Októberben várható az új NBA 2000, bár kíváncsi lettem volna, hogy mit csinálnak, ha a szegény alulfizetett játékosok duzzogása miatt mégsem lett volna bajnokság. A szokásos naprakész liganévsor kiegészül egy kiválasztott játékos elleni egy-az-egyben streetballal, a játékosokra jellemző dumákkal és mimikával, valamint egy scenario-résszel, amelyben a múlt klasszikus mérkőzéseinek utolsó 10 másodpercét nyomhatjuk le. Ja, meg Dávid Kornéllal.

Új engine-t kapnak a "jegesemberek" az NHL 2000-ben, ami új – az ígéretek szerint jóval egyszerűbb – játékot, és persze jóval szebb látványt hivatott eredményezni. Lesz benne Stanley-kupa, egy Big Hit-billentyű (aki látott már méltatlankodó hokist, az talán sejti, hogy mire szolgál) és a közönség is őrjöngeni fog: különböző dolgokat dobálnak a pályára, amíg valaki nem "Big Hiteli" a teljes első széksort.

A sebesség és a lóerők megszállottjai sem maradnak EA Sports-játék nélkül, az EA ugyanis elhappolta az Eidos orra elől a hivatalos Forma I-licencet (ami az Eidos-játékot elnézve igen-igen üdvös dolog), így tehát lesz autóversenyünk is télen, a '99-es szezon pilótáival (például a naprakészen bicegő Schumacherrel), rádiózással, valósághű karakterisztikájú autókkal (a fejlesztésbe bevonták pár csapat mérnökeit is), illetve az Eidos-féle verziónál messze kellemesebb látvánnyal. Aki jobban szeret a két kerékkel kevesebbel rendelkező járgányokon száguldani, az a Superbike 2000-ben megteheti, amivel már akkor is bőven elégedettek lehetünk, ha "csak" annyira lesz jó, mint az idei. A 99-es bajnokság 6 csapata és 26 versenyzője most már nemcsak egy gépen osztott képernyőn, hanem az Interneten is nekilódulhat a 13 versenypályának. (A Nascar 2000-et csak zárójelben említem, mert – nem egyedülálló – véleményem szerint, ez az a sorozat, amit most már nyugodtan elfelejthetne az EA Sports, vagy valami gagyi álnéven kellene megjelentetniük.)

Ezek lennének azok a játékok, amik tényleg az egész világ érdeklődésére számot tarthatnak, de azért folytatódnak azok a sorozatok is, amelyekkel egyedi piacokat céloznak meg. Mivel ezek nem igazán a magyar érdeklődésre számot tartó cuccok csak egy rövid felsorolás erejéig emlékezünk meg róluk: Tiger Woods PGA Tour 2000 (golf), Madden NFL 2000 (amerikai foci), Rugby World Cup '99 (angol rögbi) és Cricket World Cup '99 (krikett).


Egy Ducati a Superbike 2000-ből

Omikron: The Nomad Soul

Az ember mostanság a monitor előtt üldögélve igencsak elcsodálkozik azon, hogy a számítógépes szórakoztatás valahogy pontosan ugyanazt az irányt követi, mint amit a média egyéb területein (filmek, könyvek, zene) már megszokhattunk: a fejlesztők egy éppen sikeres trendhez igazodó játék ezredik klónjából próbálnak tőkét kovácsolni, vagy egy egyszer már sikert aratott ötletet próbálnak felmelegíteni. Jó, oké, a szappanoperákhoz idomított, tv-bámuló zombiknak nyilván ez kell (különben nem csinálnák) – na de hát akiben még pislákol egy cseppnyi intellektus, az akassza fel magát az agytekervényeire?!

Felinstallálsz egy játékot, az elindul, és te a szokásos déja vu-érzéseddel lehorgasztod a fejed: "Jézusom, má' megin'?!" Semmi invenció, új ötlet, vagy valami. A sok szürke kis klón között valóságos napsugárként hat, ha valaki olyan dologgal próbálkozik, amire valójában a számítógépes szórakoztatásnak szolgálnia kéne: létrehozni egy virtuális valóságot, amelybe egy játékos nemcsakhogy bele tudja élni magát, hanem az el is nyeli. Valahogy olyanformán, mint tette azt egykor bizonyos William Gibson a könyveivel (Neuromancer és társai), a Blade Runner című film (na és persze a belőle készült játék), vagy mondjuk az Outcast, aminek nemsokára megtalálod a tesztjét (talán nem véletlen az értékelőjében levő szám). Márpedig az Eidos hamarosan (khm: előbb-utóbb) megjelenő Omikron: The Nomad Soul nevű játéka valami igencsak hasonló dologgal kecsegtet.

A játék első demójával a TAVALYI E3-on (vagyis lassan másfél éve) szembesülhetett az álmélkodó nagyközönség. Az álmélkodás tárgya annak szólt, hogy az ember igazából nem is nagyon tudta, hogy melyik skatulyába gyömöszölje bele. A jobbára külső nézetből kiindulva nyilván mindenkinek a Tomb Raider jut eszébe, ami – Outcast módjára – alkalmasint átvált saját szemszögbe á la Quake. A játék filozófiáját tekintve tulajdonképpen kalandjáték, amelyben az egyes szereplők önálló egyéniséggel bírnak, ami némi szerepjáték-feelinget is ad a dolognak. Főhősünk néha lövöldözni fog, amivel megint visszatértünk a Quake-hez, néha viszont kénytelen kézzel-lábbal-nádi hegedűvel harcolni, amivel viszont átbotorkáltunk Mortal Kombatba. Na, erre varrjatok gombot... (Én legalábbis passzolom a stílusmeghatározást.)

Az Omikront a francia illetőségű Quantic Dreams követ(get)i el, ami azért nem rossz jel. Filmekben ugyan egyes kivételektől eltekintve borzalmasak, de játékban ez a népség elégé ott van a spiccen, elég talán csak a Delphine-t vagy mondjuk a Kallistot említeni, utóbbinál a Fifth Elementet borítékolva. A történet szintén nem mindennapi, valami furcsa kutyuléka a fantasynek, a Blade Runnert vagy Mona Lisa Overdrive-ot idéző cyberpunknak és mondjuk a Star Wars-szerű sci-fi tündérmeséknek. A Phaenon nevű párhuzamos világban található címadó Omikron egy város, ahol egy régi kedves ismerős, egy Astaroth nevű démon lelkeket gyűjt. Valamikor réges-régen az emberek egy Kushulainn nevű hős (régi Tir Na Nogosoknak talán ismerősen hangzik) vezetésével már legyőzték ezt az arcot és tisztelt démonhordáit, a fővezért pedig csapdába ejtették. Pármillió évvel e jeles esemény után kezdődik a játék. Phaenon világát a napja usque lakhatatlanná tette volna, így kikapcsolták. Most a bolygón élő emberek öt, kristálykupola által védett városban laknak, amelyek semmit nem tudnak egymás létezéséről. A játékos Omikronban nyit, amelynek fő nevezetessége egy Ix nevű szuperkomputer, amely szenzorai segítségével magába gyűjtötte az ismert univerzum minden tudását. Mivel egy számmal nagyobb, mint mondjuk egy zsebkalkulátor, egy külön épületet emeltek számára, aminek építése közben beleütköztek abba a ketrecbe, ahová egykoron ezt az Astaroth nevű démont eldugták. Pech. A démon kiszabadul, nekiáll lelkeket gyűjteni, hatalmába akarja keríteni Omikront, a számítógépet, a bolygót, az univerzumot – meg mindent, mert ezek a démonok már csak ilyenek. Hős wanted.



A Nap momentán üzemen kívül van, így a városon kívül kissé hűvös az időjárás

Omikron a szó szoros értelmében vett élő város, teli lakókkal. A játékos bejárhatja az utcáit, házait és lakásait, és láthatja, amint lakói végzik rendes kis dolgukat: dolgoznak, pihennek, szórakoznak, vagy éppen szaporodnak. Utóbbin nem kell nagyon röhögni, mert a Quantic saját megfogalmazása szerint bizonyos tekintetben a játékuk 'adult' kategóriájú. Ez ugyebár rendszerint a pornográf anyagok címkéje, de itt inkább arra értendő, hogy a városlakók a felnőtteket jellemző emóciókkal rendelkeznek, például néha elugranak egy sztriptízbárba. (A videókat nézegetve mellesleg arra a következtetésre jutottam, hogy a sokévi átlagot meghaladó mennyiségű alig-fedett/fedetlen cicire számíthat az érdeklődő játékos, ami nyilván jelentősen hozzájárul az egyébként igen sivár városkép javításához.) Az emóciók kifejezésének eszköze még mindig a beszéd: többszáz NPC-vel cseveghetünk a világ dolgairól, akik éppen pillanatnyi hangulatuk függvényében reagálnak ránk, ráadásul a grafikában nemcsak tökéletesen szinkronizálták a szájmozgásukat, hanem mindegyik önálló mimikával is rendelkezik. Ha már a hangoknál tartunk: akad zene is, aminek felelőse egy bizonyos David Bowie nevű úriember volt – talán egyeseknek ismerősen cseng a neve, akiknek nem, azoknak annyit tudok mondani róla, hogy nagyon bővlit még nem csinált. Ő az egyik NPC hangja is.



Vigyázat! A kardos menyecskék anyatigris módjára őrködnek a nappalijuk felett

Szóval démonokat fogunk kergetni egy hipermodern metropoliszban, minket meg gengszterek, robotok és hasonló népek kergetnek, akikre lézerpisztollyal lődözünk, vagy ennek híján puszta kézzel ugrunk nekik. A játék egyik fele nagyon techno, a másik pedig nagyon misztikus – de rendszerint mindkettő. Mellesleg nemcsak egy szereplőt irányíthatunk: a virtuális reinkarnáció segítségével több NPC-t is megszállhatunk. Ígérnek mindehhez teljes mozgási szabadságot, Voodoo-effekteket nagy számban, nonlineáris játékmenetet és különböző végkifejleteket.



Már megint egy nézeteltérés



Az élet sivár és unalmas, de az élelmes játékos megtalálja a módját, hogy izgalmassá tegye

A fentebb elmondottakból kiindulva az biztos, hogy nem mindennapi játék lesz ez a Nomád Lélek. Egy fejlesztő számára nyilván lutri, hogy hogyan fogadja a publikum a játékát, ha az nem hajlandó semmilyen divatos trendhez igazodni (vagy mindegyikhez akar, de csak egy kicsit), mindenesetre az előzetesekből elég ígéretes próbálkozásnak tűnik a dolog. Reméljük a legjobbakat. Hogy mikoron érkezik az Omik(o)ron, az kérdés, de úgy tűnik, érdemes rá várni.

Omikron: The Nomad Soul
FEJLESZTŐ: Quantic Dreams
KIADÓ: Eidos Interactive
WEBSITE: www.quanticdream.com
MEGJELENÉS: '99. negyedik negyedév



Amikor valamikor '89 tájékán még a jó öreg Amiga 500-ra megjelent a Prince of Persia, az egész világ szabályszerűen lehidalt tőle. (Még a Vári Zoli is.) A játék ugyanis valamilyen egészen új jelentést adott a "platformjáték" meghatározásnak, hovatovább kalandjátéknak is elment: talán azóta kezdték el a stílust arcade-adventure-nek nevezni, ami aztán Lara Croftban, nemkülönben a blúzában csúcsosodott ki. Valami olyan elképesztően jó grafikával és animációval készült, hogy még a Disney is megirigyelhette volna. (Szerény véleményem szerint meg is irigyelte: erős a gyanúm, hogy a Disney-játékok ennek a stílusát másolják azóta is.) Két évre rá jött a folytatás, ami még az első részt is felülmúlta, és frankón úgy festett, mintha az Ezeregyéjszaka valamely meséjéből lépett volna elő. Így tehát az idősebbnek igencsak felcsillant a szeme, amikor úgy másfél évvel ezelőtt elkezdtek szállingózni az előzetesek a készülő új részről.

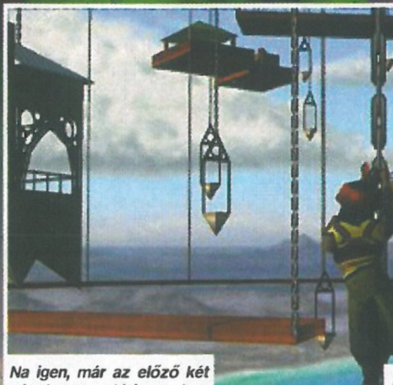
A történet roppant egyszerű, ha valaki nem ismerné, gondoljon csak az Aladdinra (rajzfilmre, játékra – mindegy). Adva vagyon az Ezeregyéjszaka meséinek kerete, benne pedig Perzsia Hercege, aki beleszeret a szultán lányába (illetve ha macho játékosról van szó: belészeret a szultán lánya). Ez az első két részben nem tetszett Dzsafárnak, a gonosz varázslónak, de azért némi hercehurca után a második rész végén megtörtént a lagzi. Most nem lesz Dzsafár, lesz viszont Haszszán, a szultán öccse, aki fogadott fiának, Rugnornak szeretné a lány kezét. A Próféta igazhitű követői nem ismerik a válást, az új lagzihoz tehát az az út vezet, hogy a Herceget elhelyezik egy elég barátságtalan pincében, ahol jövőképét kizárólag a meghalás tölti ki. A lánykát pedig magukkal viszik a hegyekben levő várukba.



Sikerült megtalálnunk a sarki hentest

A játék legalapvetőbb újdonságát már a neve is hordozza: Prince of Persia 3D – vagyis az egész játék gazdagodott egy dimenzióval. Olvastam valahol az Interneten egy interjút a szerzőkkel (akik között szerepelnek az eredeti játékok elkövetői is), amelyben azt állították, hogy azért csak most kapjuk a folytatást, mert szerintük most érte el a számítógépek és a 3D-kártyák sebessége azt a szintet, hogy az első két rész animációihoz méltó folytatást tudjanak 3D-ben csinálni, azaz megfelelő mennyiségű poligont megfelelő képfrissítéssel legyenek képesek mozgatni.

A nézőpont külső, amelyet a hírek szerint egy "intelligens" kamera fog szolgáltatni Ez alatt az értendő, hogy megpróbálták a Lara-stílusú játékok két alapvető hibáját kiküszöbölni: ha a nézőpont fix, akkor az egy csomó illúziórombolö textúrahibát okoz; ha pedig váltogatják, az idővel játszhatatlanná teszi a játékot. (Aki játszott már Tomb Raiderrel, az egész pontosan tudhatja, miről van szó.)



Na igen, már az előző két részt sem a tériszonyban szenvedőknek találták ki

Az első két részben az ügyességi részeken kívül elsősorban csapdák és ellenfelek tették boldogtalanná a játékost. Nem lesz ez most sem másképp: rejtett zugokból nyilak reppennek felénk, kevéssé vidám gödrökbe pottyanunk, melyek mélyén méretes tüskék várják az ide huppanókat, a földön csapóajtók nyílnak ki alattunk, és így tovább. Ellenfelekből több mint harminc lesz, amelyek egyik része ember, a másik pedig az arab mitológiából előlépett, súlyos varázslatokat elsütögető démon és dzsinn. Fő ellenségünk, Rugnor herceg például félig ember, félig tigris.

Egy perzsa herceg persze nem megy sehova üres kézzel, meg tudja ő védeni magát. Mellesleg üres kézzel is mehet, ugyanis az elődöktől eltérően most már a keleti harcművészetek mestereivé válhatunk. (Igaz ugyan, hogy ezek a harcművészetek Perzsiánál "keletibbek", de ennyi idő alatt a herceg már igazán elvégezhetett egy thai box-tanfolyamot!) A szokásos szablyából rögtön három különféle típus is kezünk ügyébe akad: van egy könnyű és rövid, egy hosszú és nehéz, sőt, van egy kétélű pallosunk is. Az arzenált kiegészíti egy íj is, amely a hozzátartozó nyilakkal egyrészt egy ellenfél leküzdésére is szolgálhat, de például alkalmas egy elérhetetlen magasságban levő kapcsoló megnyomására is – hogy a mágikus nyilakról már ne is beszéljünk. A herceg persze nem mindenáron agresszív, néha célszerűbb lesz, ha szépen eloson a tetthelyről.

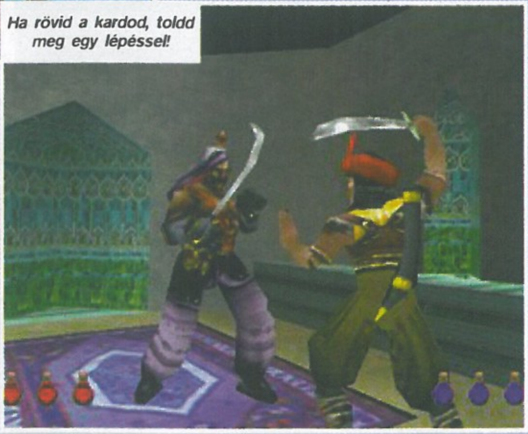
Jogosítvány sem szükséges hozzá, a 15 szint többjén is felpattanhatunk a keleti misztikum kedvelt távolságleküzdő eszközére, a repülő szőnyegre. A levegő hasítására mellesleg egyéb módozatok is kínálkoznak: a kaland folyamán egy rakásnyi varázsitalt is magunkhoz ragadhatunk, amelyek egy része ugyebár energiát ad, de akad olyan is, aminek fogyasztásával hercegünk alakot vált, és vidám madárkaként repked majd ide-oda.



Emlékeztek még a POP2-re – de jó kis játék is volt!

A 15 szintről (vagyis inkább pályáról) már volt szó, arról viszont még nem, hogy a már teljesítettekre vissza lehet menni, sőt, talán még muszáj is lesz. A szintek között egyébként átkötő mozik gördítik előre a történetet, a pályákon pedig míves keleti muzsika fog szólni, tökéletes 3D hanghatásokkal.

A megjelenés eredetileg tavaly karácsonyra volt tervezve, ami először áprilisra, legutoljára pedig októberre csúszott. Reméljük további csúszás nem lesz. Ha viszont az igaz, hogy Prince of Persia 3D-ben az "elődökhöz méltó" animációkat fogunk 3D-ben látni, akkor szegény Lara Croftnak a Tomb Raider IV-ben nemcsak hogy fel kell kötnie a gatyáját – valószínűleg le is kell majd tolnia.



Ha rövid a kardod, toldd meg egy lépéssel!

Prince of Persia 3D

FEJLESZTŐ: Red Orb
KIADÓ: Mindscape
WEBSITE: www.pop3d.com
MEGJELENÉS: '99. október

Rossznak lenni

Hm. Dungeon Keeper 2. A filmekből kiindulva az ember már eleve rossz érzéssel közelít egy sorszámozott darabhoz, már abból a meggondolásból is, hogy nyilván palira veszik: az első (egy-két-x) részt akarják lenyomni még egyszer a torkán. Melegítve nem jó a csók és a húsleves sem, de ez számítógépes játékoknál rendszerint nem igaz: a szerzők – jobbára – igyekeznek megfelelni az elöd(ök) alapján elvárható kívánalmaknak. Márpedig az vitán felül áll, hogy a pontosan két évvel ezelőtt megjelent Dungeon Keeper a '97-es nyár kétségtelen szupersztárja volt, ami egészen a karácsonyi csúcsforgalomig trónolt az eladási listák tetején. Az isteni Peter Molyneux hattyúdala a Bullfrognál ugyan a lehető legjobban sikerült, de azért az már a mostaninál is jelentett valamit, hogy a folytatást is gyakorlatilag a majd félszáz főből álló eredeti gárda követte el. A sebesség maradt a régi: elméletileg ugyanis tavaly ilyenkorra ígérték, de hát amikor az első rész annak idején megdöntött minden csúszási rekordot, az egyszeri játékos csak cinikusan mosolygott az ilyen ígéreteken. Azért megszületett a bébi. Jelentem, KICSIT jól sikerült. Ebből az alomból még jöhetne egy pár.


A Horny vs Tündér/ Lovag vegyesválogatott mérkőzést nyugodtan vegyétek fix egyesre

EGY ROPPANT VIDÁM POKOL

Mivel esetleg akadnak olyanok, akik nem voltak Alagsor-tulajdonosok, azaz nem ismerik az első részt (szégyellhetik is magukat!), járjuk körbe, hogy miről is van szó. (Akik ismerősek az ügyben, azok ugorjanak a következő bekezdésre, vagy inkább a játékba.) Ööööö, hát a Dungeon Keeper egy olyan játék, amelyben a játékos egy dungeont keepel. Így nyilván már tökéletesen világos a dolog, de azért még ragozzuk egy kicsit. A játék alapvetően ugyanolyan valós időben játszódó "isten-szimulátor", mint a Bullfrog-cuccok legtöbbje: a játékosnak van egy csomó alattvalója, amelyek ugyan tulajdonképpen önálló személyiséggel rendelkeznek és önállóan is ténykednek, a gazdájuk közvetett és közvetlen módszerekkel mégiscsak saját, isteni tervei szolgálatába állíthatja őket. Esetünkben egy-egy karaktert "meg is szállhatunk", mikor is egy varázslattal átvesszük felette az irányítást és a dolog stratégiából átmenetileg átmehet "taktikai" szintre – azaz egy Quake-szerű, saját szemszögű lövöldözésbe. A történet egy sötét, földalatti fantasy-világban játszódik, ami ebben a tekintetben leginkább a budapesti 4-es metróra emlékeztet. Itt építgeti gonosz birodalmát (dungeonjét) szorgalmas kis impjeit kommandírozva Don John Dungeon, azaz a – rettegve – tisztelt játékos. Az impek elsődleges feladata az ásás, majd a kiásott folyosók és termek kicsempézésével a terület birtokba vétele. Ásás közben ún. portálokat fedeznek fel, amely – a metrós hasonlatnál maradva – olyasmi, mint a mozgólépcső kijárata: miután birtokba vettük, alvilági lények bukkannak fel rajta valami pokoli bugyor mélyéről, de persze csak akkor, ha valami izgalmas dologgal csalogatjuk is őket. Itt nem feltétlenül a kijáratnál dolgozó ellenőrökre kell gondolni, sokkal inkább a termeinkben megépített szobákra: ez ugyebár egy fantasy-világ (legalábbis elméletben – egy fanatikus RPG-játékos nyilván azonnal hasba szúrja magát, hogy a "halálosan komoly" dologgal mit műveltek a Bullfrog cinikus kreténjei), és egy ilyenben nem meglepő, ha egy üresen álldogáló műhely vagy csendes kis könyvtár felkelti egy-két troll avagy utóbbinál egynémely warlock figyelmét. A portálokból előkerülő lények az alattvalóinkká válnak, és tudásukat a megfelelő szobában a szolgálatunkba is állítják. Cserébe viszont gondoskodnunk kell a jó közérzetükről, fontossági sorrendben: szállásról, kajáról és fizetésről. Kreatúráinknak nemcsak a tudása, de az ereje is jól fog jönni, mert csúnya dolgok leselkednek a dungeon fura urára: a többi fura úr még hagyján, de a hősök portáljain fertelmesen JÓ lények sietnek majd elpusztításunkra: tündérek, lovagok, törpök – pfúj! Ja, azt a fontos tényt idáig elfelejtettem közölni, hogy – még mindig – a Gonosz oldalon fogunk ténykedni. A NAGYON gonoszon! Az élet, mint tudjuk, kegyetlen, tehát mi is azok leszünk. Az embernek már viszket a tenyere a szépséges tündérek, gáláns lovagok és kedves kis törpök jóságos tetteinek hallatán – legszívesebben megkínozná őket. Meg is fogjuk. Mindet! Háháhá... Egy korrekt keeper persze nemcsak az ellenséggel bánik rosszul, hanem a saját retyerutyájával is: az egyik pályán például külön alküldetés, hogy a lényeinknek kiosszunk 50 pofont. Agyonverni azért nem kell őket – de lehet! Szóval ilyen játék a Dungeon Keeper.


Dugig van a cella. Hát én akkor ezeket most nagyon meg fogom kinozni!



MI ÚJSÁG AZ ALAGSORBAN?

Újság az van bőven, bár szerkesztőségünk egyik jeles dolgozója kifejtette nekem, hogy ő nem talált semmi újat benne. Nyilván nem kereste eléggé. (Még ápolják, de már javulófélben van.) Az újításoknál ugyanis elsősorban azt vették figyelembe, hogy teljesen felesleges piszkálni azt, ami működik. A Dungeon Keeper ugyanis nemcsak nagyszerű játék volt, de szinte tökéletes is. HÁLA A JÓ ISTENNEK, hogy nem az alapokat kezdték el piszkálni, hanem a felépítményt terjesztették ki!

Ez vonatkozik ugyebár mindenekelőtt a külcsínre, mert – tán mondani sem kell – az első rész pixeles sprite-jait felváltották a poligonok, és sötét birodalmunk a benne mászkáló rosszcsontokkal egyetemben teljes 3D-ben tündököl. Mondjuk a "tündököl" egy ilyen gonosz helyen talán nem a megfelelő kifejezés, de az biztos, hogy nagyon csinik a fényhatások: lényeink árnyéka a fáklyák elhelyezkedésének megfelelő erősségű és számú (!) árnyékot vet a kövezetre, nem is beszélve arról a poénról, hogy amíg az impek meg nem erősítik a falakat (azaz ki nem tűzik a fáklyákat), az adott szobákban sejtelmes félhomály dereng – szóval jól fest, na! Jó-jó, amikor megszállunk egy lényt és átmegyünk first person shooterbe, akkor a látvány mondjuk némileg alatta marad a Half-Life-nak vagy a Quake II-nek, de hát ennek azért igen prózai okai vannak: a látótérben ugyanis – elméletileg – akár 50-60 figura is csatározhat egymással a maguk kis fényeffektjeivel, animációjával és egyéb nyalánkságaival – nyilván spórolni kellett egy pöttyet a poligonokkal és textúrákkal, ha nem akartak várni az anno 2050 körül várható konfigurációkra. Mellesleg ez még mindig elsősorban egy stratégiai játék...

MINDENNAPI MANÁNKAT ADD MEG NEKÜNK MA...

Az első és egyben legfontosabb dolog az, hogy a dungeon finanszírozási kérdései két síkra terelődtek. Az első részben ugyebár mindenféle parancsunkhoz pénzre volt szükség. Ez többnyire most is így lesz. Aktív (azaz felhasználható) pénznek csakis az számít, ami a dungeon szívébe, illetve valamelyik kincseskamrába került. Pénzt többféle módon is szerezhetünk. A legegyszerűbb

még mindig jó!

az, ha az impekkel kibányásztatjuk az aranyteléreket, amelyek közül egy-egy pozíciónyi kábé 3-4000 aranyat hoz a konyhára. Későbbi pályákon találhatunk drágakő teléreket, amelyek nem fogynak el, így elméletileg végtelen készpénzforrásként szolgálnak. (Azért csak elméletileg, mert idővel az impek abbahagyják a bányászatot, de addigra már úgyis gigantikus méretű készpénzt halmoznak fel.) A másik módszer a BTK által "rablás" néven definiált cselekmény: az áldásos tevékenységünknek köszönhetően túlvilágra költözött jóságos hősök nemritkán 2-3000 aranyat is hurcolnak magukkal, amelyet vidám elmúlásuk után nem visznek magukkal a túlvilágra, hanem holtuk színhelyén marad. Ez lehet ugyebár egy csatatér, egy cella avagy a kínzókamra. Az előző részben ezeket az elhullajtott összegeket az impek mihamarább a legközelebbi kincseskamrába szállították, de most ebben a tekintetben kevéssé lelkesek, így időről-időre nem árt benéznünk e jeles helységekbe, és manuálisan összeguberálni az így nyert pénzmagot. A pénszerzés harmadik módszere szükséghelyzetben javallott: egy ellenségtől elfoglalt helyiséget lebonthatunk, ha éppen nincs rá szükségünk. (Mondjuk sajátot is, de ez nem különösebben nagy bolt, lévén egy-egy pozíció szanálása pont feleannyi összeget eredményez, mint amennyibe a felépítése kerül.) Idővel esetleg a fenti pénzteremtő módszerek megszűnnek, ilyen alkalmakkor még mindig van egy húzás a tarsolyunkban: a varázslat. Mivel az első részben ugyebár a varázslatainkat is a pénzecskénkből finanszíroztuk, ebből már sejthető, hogy itt valami másról lesz szó, és ez a valami a fantasy-játékok kedvelt valutája – a mana. Manát követőink számából és hangulatából nyerhetünk, de egyes pályákon találhatunk manakutakat is, amelyek felgyorsítják a manatermelést, mitán az impekkel birtokba vettük őket.

...ÉS VÍGY MINKET A KÍSÉRTÉSBE...

Az első rész single playerben csak egyfajta módszerrel kísértette meg a játszani vágyókat, de a derék jó (akarom mondani: gonosz) Bullfrogék most már rögtön három módszerrel is csábítgatnak bennünket.

Campaign: Ez ugyanaz, mint az első részben megismert játék. Adva vagyon a Jók által megszállt világ, és ennek húsz pályáját fogjuk sorban, egymás után "pacifikálni", amelyet mellesleg majd az is jelez, hogy üde zöldről ronda piszkosbarnára színeződnek. Míg az első részben rendszerint egy-egy (néha több) rivális keeper főhadiszállását (azaz dungeon szívét) kellett elfoglalnunk, és a hordákban támadó hősök kinyiffantása csak halmazati büntetésképpen szolgált, addig most itt a dolog pont fordítva vagyon: campaignben csak elvétve találkozunk ellenséges keeperekkel (ha jól számolom, akkor a húszból csak két vagy három pályán voltak ilyenek, bár az egyiken rögtön három is), a fő cél szinte minden pályán az, hogy megöljük a tartomány urát. Ha ebbéli erőfeszítéseinket siker koronázza, akkor az utolsó összecsapás helyszínének közelében feltámadó lángcsóvából életre kel Horny, tüzes léptekkel odacammog a tisztelt elhunythoz, vidám mosollyal begyűjti tőle a Portal Gemet, és mi már mehetünk is a következő pályára. A pályák nehézségénél a szerzők az első részhez hasonlóan maradtak a fokozatosság lenini elvénél: az első pályák olyan könnyűek, hogy még gyakorlásnak sem igen nevezhetők – már legalábbis azoknak, akik az első részben profi keeperekké képezték magukat. A pályák teljesítése után fokozatosan kapjuk meg az újonnan alkalmazható varázslatokat, valamint az építhető szobákat és a műhelyekben építhető ajtókat/csapdákat – rendszerint úgy, hogy használatukra a következő pályán már igencsak szükség is lesz. Nagyon fontos és igencsak üdvözlendő újítás, hogy a már ismert varázslatok/szobák/csapdák itt mindig a rendelkezésre állnak (az első részben ugyebár minden egyes pályán újra ki kellett mindegyiket fejleszteni a könyvtárszobában, ami azért kicsit idegtépő vonás volt), már amennyiben egyéb feltételek teljesülnek: az impek létrehozásán kívül egy meglévő varázslatot csak akkor használhatunk, ha van könyvtárunk (a tudás ott van tárolva) és megvan rá a megfelelő mennyiségű manánk is; csapdákat és ajtókat pedig csak akkor gyárthatunk, ha van hozzá műhely. A fő cél ugyebár mindig a Portal Gem megszerzése, ami rendszerint a hősök legmagasabb szintű lovagjánál van – ha őt kinyírjuk, akkor a pályát teljesítettük is. Ezt a tényt nem árt igencsak szem előtt tartani: egyes pályákon esetleg akkora hordát kell a grandiózus finálében betámadni, ami esetleg egy elhúzódó küzdelemben alaposan elnáspágolna bennünket, viszont ha a legerősebb lényeinkkel a tartomány urára koncentrálunk, akkor kényelmesen megnyerhetjük a pályát. Minden egyes pályán a főcél mellett akad egy-két alküldetés is, amelyről egyrészt a pályák előtti menüben szöveges tájékoztatást is kapunk, de ezután még egy, az engine-nel készült introt is megnézhetünk a főcsapás szükséges irányáról. A pálya előtti menüben igen melegen ajánlott arra is figyelni, amit a narrátor mond, ugyanis alkalmasint roppant hasznos kis tippekkel is felvértez bennünket a követendő stratégiát illetően. Példának okáért itt van a "Crush" – Woodsong nevű pálya (asszem sorrendben a kilencedik vagy a tizedik), ahol az a nagy harctéri helyzet, hogy a pálya északi részén horgonyzó Asmodeus nevű keepertől kell megszereznünk a Portal Gemet. Ez még nem is lenne olyan nagy probléma, az már jóval inkább az lesz, hogy mi a déli csücsökből indulunk, és a kettőnk közötti tavon egy Lord Ronin nevű arc fertelmesen jóságos hordáinak erődítménye húzódik, amelyben 5-6 szintű hősök masíroznak ide-oda, szám szerint vagy negyvenen. Ha valaki az Attila hunjai által követett stratégiai módszert komálja (azaz nagy rössel megtámad mindenkit, aki elé kerül), annak itt nem sok babér terem, mert ez a brigád olyan erős, hogy nyílt csatában egyszerűen nem lehet őket legyőzni, ugyanis a játék időre megy: 45 perc elteltével megtámadják Asmodeust (nincs idő felfejleszteni az erősebb kreatúráinkat), és ha csak egyetlen hőse is eléri a dungeon szívét, akkor már eleve buktuk a pályát. Egyébként még kisebb részeikkel sem egészséges hepciáskodni, mert ha le is verhetjük egy-két hősüket, utána az egész díszes kompánia megtámadja a MI dungeonünket. Viszont Asmodeushoz mindenképpen át kell törni rajtuk, mert a sziklás terep nem engedi, hogy körbeássuk őket. Így kizárólag csak az a módszer lehet sikeres, hogy amikor egy őrjárat elvonult, egy imppel szép csendesen elfoglaljuk az egyik hídjukat, és így áthúzhatunk egy hidat Asmodeus térfelére. Itt újabb probléma támad: a dungeon déli részét megerősített kőfal és csapdák védik, és ha az impekkel nekiállunk kibontani a falat, Asmodeus védekezni fog. Az ő lényeit még különösebb nehézségek nélkül le lehet verni, viszont a csatazajra felfigyelnek a hősök, és idő előtt támadásra indulnak. (Mellesleg ha sikerülne is bejutni a kőfalon, a dungeon szívéhez innen vezető folyosó annyira teli van csapdákkal, hogy egy lényünk sem jut át élve rajtuk.) A pálya tehát csak úgy megoldható, ha az eligazításban is elhangzó "hátsó kapukat" keresgélünk. Ez pedig a Asmodeus térfelének nyugati részén található, ahol egy sávnyi szélességben ki lehet ásni egy folyosót a dungeon szívig. Ez a logika egyébként a könnyű kezdőpá-





Ennek a büntetőbrigádnak már senki nem tud ellenállni



A campaign utolsó előtti felvonása következik



Horny gazdaságpolitika: az értéktárgyakat magunkkal visszük


Végső roham egy dungeon szív ellen egy Mistress szemszögéből

lyákon kívül majd' az összes szintre is igaz: rendszerint kell egy-két vereség, amíg rájövünk a nyerő stratégiára. Az úgyszintén minden pályára igaz, hogy – hacsak nem időre megy a móka – senkit nem hajt a tatár, abszolút nem kell sietni: szép kényelmesen lehet fejleszteni a lényeinket, és felfedezni (azaz kiásni) a teljes tartományt. (Igaz ugyan, hogy a narrátor néha bekukorékolja, hogy egy valamirevaló keeper ennyi idő alatt már rég megnyerte volna a játékot – de mivel megkínozni sajnos nem tudjuk, legjobb, ha fütyülünk rá!) A felfedezés már csak azért is melegen ajánlott, mert az első részhez hasonlóan itt is egy csomó bónuszt találhatunk, amelyek lehetnek egyrészt egyszer alkalmazható varázslatok, másrészt viszont találhatunk olyanokat is, amelyeket elsütve egy bónuszpálya is választhatóvá válik. Az első részből például az volt a kedvencem, amikor különféle huncutságokkal adott idő alatt ki kellett nyírnunk 100 impünket. Néha a bónuszpályákon harcolni is lehet, de azért itt is van néhány kreténség. A délkeleti részen levő Duckshootban ("Agyaggalamb-lövészet") például hosszú tömött sorokban vonulnak a hősök, mi pedig egy Warlockot megszállva kedvünkre lövöldözhetünk rájuk egy ideig. A nyugaton levő félszigeten pedig néhány sziklacsapdát kell bepofozgatnunk a dungeon szívekbe. A leírás szerint a hosszú háborúban megviselt keeper itt bármikor relaxálhat – golfozik...

Mindent összevetve: a campaign küldetései nagyszerűek, és igen erdetiek, de azért azt tegyük hozzá, hogy az utolsó pályák szerintem kicsit azért könnyebbek lettek, mint az első rész megfelelői, a Deeper Dungeons mission disk pályáiról pedig már nem is beszélve. Nem igazán tetszett viszont az az első részből megmaradt marhaság, hogy campaign közben egy már teljesített pályát nem lehet újrajátszani, maximum csak úgy, ha visszatöltünk egy kimentett állást. Azt viszont gondolom sokan üdvözölni fogják, hogy játék közben is lehet menteni – ha jól emlékszem az első részben, csak az új pálya kezdése előtt lehetett, ami a tizenötödik körül már kezdte igen szépen fejleszteni a játékos különleges(en hosszú) káromkodások alkotására szolgáló képességeit.

Skirmish: A név nyilván már ismerős egyéb játékokból, és azt a játékstílust is jelenti, mint bárhol máshol: a játékos egymagában játszhat multiplayert botok ellen. Négy különböző nagyságú pálya van (32*32-től 96*96-ig), amelyen 2-4 keeper küzd a pálya feletti egyeduralomért. Szerény megítélésem szerint a nagyobb pálya erősebb AI-t is jelent. A legkisebben található ellenfelet ugyanis abszolút nem nehéz leverni (csak elsőnek kell támadni az egyik portálnál), a legnagyobb pálya azonban már erősebb játékosoknak is elég húzós mulatság lesz, mert rendszerint többfrontos háborút kell vívnunk. A pályák előtt egyébként kedvünkre állítgathatjuk a nehézséget befolyásoló különféle opciókat (a kreatúrák maximális száma, felbukkanásuk valószínűsége, kezdetben meglévő varázslatok, satöbbi.)

My Pet Dungeon: Az én kis kedvenc dungeonöm. Ebből van hat, amelyek a campaignhez hasonlóan csak sorrendben játszhatók, és – elméletileg – van is valamilyen feladat: pontokat kell csinálni. Itt viszont az egyszeri keepert nem zavarják a legrosszabb időben és helyen felbukkanó hősök támadásai. ők ugyanis el vannak rekesztve egy zárt szobába, ahonnan akkor vesszük ki és dobjuk küzdelembe őket, amikor csak akarjuk. Annyit és olyat, amilyet úri kedvünk tart. A szoba egyik falánál álldogáló "félkarú rablóval" ráadásul be lehet állítani a szintjüket is. Ezenkívül mód van egy szimpla invázió indítására, amikor is a hősportálból egy nagyobb csapat indul ellenünk (az újabb hullámok indításánál mindig eggyel magasabb szintűek), illetve ha már elég dögös lényeink vannak, akkor kérhetünk akár folyamatos inváziót is. A kedvenc dungeonökben tehát kedvünkre gyakorolhatunk bármelyik hősön, azaz tulajdonképpen – akárcsak a campaign kezdő pályái – akár egyfajta Tutorialnak is felfoghatók.

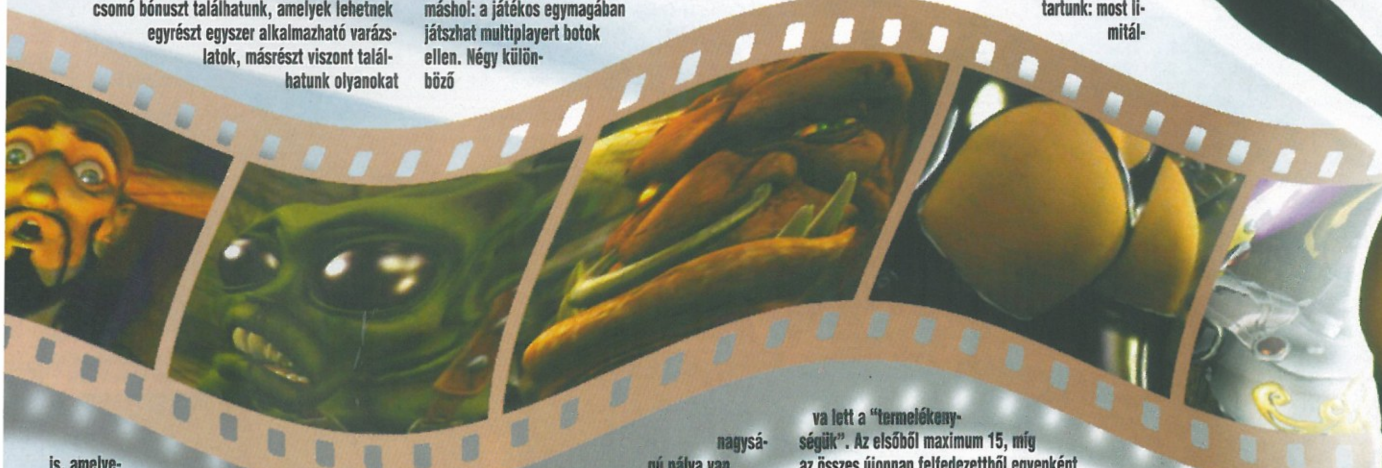

A Jókedélyű Hullaház kedvenc keeperének választott. Ez derék. Gyorsan meg is kínzom valamelyiket

... ÉS NE SZABADÍTS MEG A GONOSZTÓL!

...mert azokkal szeretnénk benépesíteni velejéig rothadt kis dungeonünket! A portálokon keresztül összesen 15 különböző lény érdeklődését kelthetjük fel. Ha már a portáloknál tartunk: most limitálva lett a "termelékenységük". Az elsőből maximum 15, míg az összes újonnan felfedezettből egyenként további 5 kreatúra bukkanhat elő. Igen üdvös újítás, hogy a lényeket most már kedvünk szerint visszadobálhatjuk a portálokba, hogy egy másik fajúnak teremtsünk helyet (az első részben ugyanez csak a halálra kínzás vagy a börtönben való éhenveszejtés módszerével érhette el a gondos keeper, hacsak nem sajnálta az időt, hogy valamelyiket agyonverje).

A kreatúráinknak nagyjából a fele már ismerős az első részből, de akadnak azért újak is. Szerencsére az eltaláltabb figurák megmaradtak. Akad egy-két lény, ami magától is jön (goblin, tűzlégy), de a legtöbbet valamilyen helység megépítésével tudjuk csalogatni. A harmadik csoport nem bejön, hanem létre, és egyébként az első részből már ismerhetjük őket: a csontváz a börtönben éhenhalt foglyokból, a vámpír pedig a temetőbe húzgált holttestekből "terem". (Campaignben például lesz egy olyan pálya, ahol nincs portál, tehát kizárólag holtakból, azaz vámpírokból és csontikból állíthatjuk fel rettenetes ármádiánkat.)

Az első felvonás aránytalanul a legerősebb és egyben legeredetibb figurája, a játék kabalája, a Horned Reaper (röviden: Horny) volt. Súlyos pszichológiai eset, aki minden szeme






A kiásott bónuszok a könyvtárszobában várják a felhasználás pillanatát


Jackpot volt a kaszinóban – táncol a dungeon!



elé kerülő lényt le akart kaszálni, tekintet nélkül arra, hogy az vele van, vagy sem. Így kizárólag egyedül lehetett harcoltatni, és csak a dungeon egyik hermetikusan zárt részében lehetett tartani, ahol saját kis csirkeetetőt és fészke társaságában kedvére haragudhatott a világra. ő most kiemelt szerepet kapott. Nem a portálokon keresztül érkezik, hanem talizmánok segítségével egy időre meg lehet idézni, akár egy démont. Talizmánokat bónuszként is találhatunk, de néhány pályán már eleve van egy pár, amit a jobb alsó sarokban levő Horny-maszk mutat. Egy idézés 100.000 manapontba kerül, és Horny most már nem bántja a saját lényeinket. Az ellenségeseket viszont NAGYON, mert egy nagyobb hordányi 6-7 szintű hőst is minden további nélkül egyedül is leöl. Ugyan megszállni és átpakolni most már nem lehet, ő azért önállóan is keres magának zúznivalót. Az idézés alatt folyamatosan fogyasztja a manát, és ámokfutása addig tart, amíg el nem fogy (célszerű tehát a maximális 200.000-nél indítani) – akkor szép csendesen eltrappol a dolgára.

Akad jónéhány változás lényeink viselkedésével kapcsolatban is. Egyrészt jobban hangsúlyozták az – úgymond – egyéniségüket. Mindegyiknek saját neve van, amelyet egyéb jellemzőivel (mit csinál, mennyire boldog, stílus) egyetemben rögtön megtudunk, ha isteni kezünket (azaz a pointert) rámozgatjuk. A feje feletti szám jelzi a szintjét, az azon belül körbefutó élénkebb szín pedig azt, hogy a szintugráshoz még mennyit kell tanulnia. A legtöbb figurára jellemző, hogy tanul, ha a neki passzoló munkát végzi abban a szobában, amivel becsalogattuk, (jó, mondjuk a Mistress a kínzókamrában még mindig nem, de ő egyébként is egy külön történet), de ez azért igen lassú folyamat. Az edzőteremben a "tanulás" sokkal gyorsabb, viszont ez pénzbe is kerül. Egy goblin vagy egy tűzlégy az edzés alatt nagyon gyorsan fejlődik, az erősebb kreatúrák (Mistress, Bile Demon, Black Knight, Dark Angel) sokkal lassabban – de mondjuk ők annyival erősebbek is. A maximális szint most is a 10, viszont az edzőteremben csak maximum 4-ig fejlődhetnek. További edzés csak harccal lehetséges, amelyhez nem feltétlenül szükséges az ellenség: egy Combat Pitbe dobálva lényeinket ugyanis gladiátorjátékokat rendezhetünk közöttük, amikor is az éppen dolog nélkül levő többi lény vad szurkolása közepette életre-halálra küzdenek egymással. Nem rossz vonás, hogy a "halál" is hosszabb folyamat lett: egy elhullott lényben 10-15 másodpercig még pislákol az élet. Ha ellenségről van szó, akkor ilyenkor az impek nem a temetőbe viszik, hanem a cellába (már amennyiben van ilyen, és nem kapcsoltuk ki a fogolyszedést), ahonnan egyrészt átdobálhatjuk őket a kínzókamrába, hogy információkat csikarjunk ki belőlük, másrészt pedig szépen éhenveszejtve őket, csontvázharcosokként állnak szolgálatunkba. Saját "félholt" lényeinket az impek a fészkükbe vonszolják, ahol egy kiadós durmolás után regenerálódhatnak. Nagyobb csaták színhelyét tehát már csak azért is ajánlatos impekkel megszórni, hogy a még menthető lényeinket ne veszítsük el (azonkívül a foglyok és a hullák is igencsak értékes "nyersanyagok").

Igencsak fejlődött a harcrendszer is. A lényeink kezdenek logikusan viselkedni az ütközetben: ha nagyobb verést kapnak, de még tudnak mozogni, akkor sietősen visszavonulnak a fészkük irányába némi regenerálódás végett. Ha viszont egy ellenség valamelyik másik lényünkkel harcol, akkor ilyenkor nem elfutnak, hanem odaállnak második vagy harmadik támadónak – lévén az adok-kapokból mindig csak az első támadó fog sérülni. A különböző fajú lényeknek mellesleg egyéni harcstílusa is van. Az erősebbek (Mistress, Bile Demon, Black Knight, Dark Angel) az "adj neki!"-típusú frontális támadásokat kedvelik, a gyengébbek (goblin, firefly) inkább körbeveszik az ellenfelet, míg egyesek egyenesen kerülik a közelharcot, és jobb szeretnek a távolból durrogtatni (Warlock, Dark Elf, Salamander). Ebből adódóan már eleve a stílusnak megfelelően célszerű a harctérre dobálni őket. A dobálózással nem árt vigyázni, mert most egy lényünket lepottyantva, az rövid időre öntudatlan állapotba kerül és ha mondjuk pont egy zordon óriás mellé ejtettük, esetleg az akkorát ráver, hogy kis kedvencünk többet fel se áll. Egy súlyos Bile Demon akár 8-10 másodpercig is fetreng, mire talpra kecmereg. (Illetve ez itt most nem pontos, lévén neki nincs lába – de ilyen apróságokon most ne akadjunk fenn.) A fetrengés egyébként a hősökre is jellemző: ha egy villám varázslattal lesújtunk rájuk, akkor pár másodpercre a földre kerülnek, míg derék lényeink buzgón ütlegelik őket. Ezzel sokat segíthetünk nekik egy-egy csetepatéban – az egy más kérdés, hogy a varázslatok legtöbbjéhez hasonlóan ez is csak saját területen működik (csak a gyógyítás és a fegyverbe hívás süthető el idegen dungeon területén), valamint ennek a varázslatnak is némi időre van szüksége az újratöltéshez.

Akárcsak az előző részben, most is az a nagy helyzet, hogy a kreatúrák fegyverei sokkal erősebbek, ha megszálljuk őket (az meg egy külön szám, hogy milyen perspektívát látnak). Egyesek több fegyverrel is (közelharc és távolsági) rendelkeznek, de a fegyverekre is jellemző, hogy újbóli használat előtt fel kell töltődniük. Új vonás, hogy találat csak akkor várható, ha a cél "ki van jelölve" (rózsaszín). Nagyobb csatákban mondjuk nem célszerű Quake-nézetben küzdeni (jobb, ha inkább külső nézetből gyógyítgatjuk őket), viszont párszor igencsak nagy hasznát vesszük, ha egy-egy csapdát vagy ajtót egy lényünket megszállva verünk szét. Mivel egy lényt csak saját területre tudunk átdobni, ugyancsak egy lényünkbe költözve vihetjük őt ellenséges területre. Az első részben mondjuk kicsit idegesítő volt, amint egy expedíciós hadsereget vezetve a hátunk mögött baktatók idővel szépen visszafordultak, de most mód van kicsiny kommandók létrehozására, amelynek a vezérét megszállva korrekt kis büntetőexpedíciókat vezethetünk a konkurencia ellen.


Ha a kínzókamrában némi tortúra zajlik, a lányok egysze-

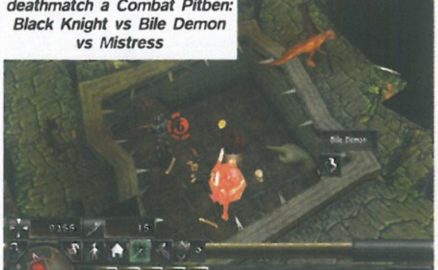
ÁMEN

Még beszélhettünk volna az új varázslatokról, az új szobákról és az új ajtókról/csapdákról, de – és ezzel át is térhetünk az értékelésre – igazából csak a szót szaporítottuk volna vele. Lévén klasszikus Bullfrog-mű, pofonegyszerű egérre alapozott kezelőfelület és mindenütt online-help várja a t. játékost (újonnan elérhető dolgoknál pedig természetesen részletes ismertető). A felületre egyébként jellemző, hogy a fejlesztés alatt négyszer cserélték ki, és még egy áprilisi előzetesben is teljesen másképp festett. A végeredményt tanítani lehetne a játékfejlesztők nemlétező egyetemi katedráján. A grafikát már volt szerencsém méltatni, a hangokról pedig csak szuperlatívuszokban lehet beszélni. Minden fajtájú lénynek egyéni hangja van, minden szobából a rá jellemző zörejek szűrődnek ki, és a csatazajoknál sincs hiba – ennyit el is várhat az embert. Ami igazán naggyá teszi a dolgot, az a háttérzene, amely minden átmenet nélkül csap át a templomi kórusból heavy metalba, valamint az állandóan dumáló narrátor. A szövege sem piskóta, de a hanghordozásától tényleg nagyon kellett kacagnom: a kisebb-nagyobb mészárlásokról úgy beszél, mintha egy kölyökkutyát babusgatna, míg a fizetésnapot olyan hangon jelenti be, mint a közelgő világvégét. Az intro videón kívül még egy csomó kis renderelt animációt láthatunk a campaign pályái között (pont akkora ökörségek, mint maga az intro), amelyek elkészítéséért egyébként ugyanaz a francia brigád felelős, akik az "Ötödik elem" számítógépes trükkjeiért. (Már nem a csapnivaló játékra gondolok, hanem a filmre.) A legjobb az egészben azonban az, hogy sikerült megőrizni azt a cinikus humort, ami az első játék egészét is jellemezte. A Mistress lakhelye például egy vasszűz, és ha esetleg egy foglyot kínzunk, akkor hetedhét határról is a kínzókamrába siet (jön segíteni). Ha épp nem kínzunk senkit, akkor viszont magát kínozza. A másik országos marhaság a kaszinó, ahol dolog nélkül levő kreatúráink szórakoznak. Lehet nagylelkűen üzemeltetni, de akár kaszára is állíthatjuk, amikor ugyan kevesen látogatják, de az ide bedobált lényeinktől visszanyerhetjük a fizetésüket. Ha megszállunk valakit, akkor esetleg láthatjuk a szalamandrát, amint elégedetten felnyalja a földre kiömlött bort, de a legnagyobb show az, amikor valamelyik játékos jackpotot kap. Ilyenkor felcsendül a "Szombat esti láz" egyik borzalmas betétdala, és amíg harsog, addig senki nem dolgozik – táncol az egész dungeon. Na jó, azért vannak apróbb hibák is: a Mistress vadul korbácsolja az éppen kerékbe tört foglyokat, de hiányzik a kezéből a korbács; Horny néha érthetetlenül leragad egy helyen; elég könnyűek lettek a campaign küldetései – de ezek csak apróságok, amelyek talán csak azt a tételt hivatottak alátámasztani, hogy nincs 100%-os játék. 95%-os van – és ez az.

CoVboy




Ezt látja a Black Knight, ha az edzőteremben egy Mistress mellé áll be


My Pet Dungeon. Nehézsúlyú deathmatch a Combat Pitben: Black Knight vs Bile Demon vs Mistress

Dungeon Keeper 2

FEJLESZTŐ: Bullfrog
KIADÓ: Electronic Arts
WEBSITE: www.dungeonkeeper.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM, 3D-kártya
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

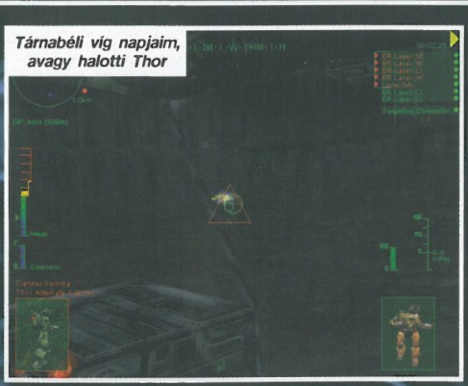
Csirke legyek egy Bile Demon közelében, ha nem ez lesz a nyár legnagyobb sikere!

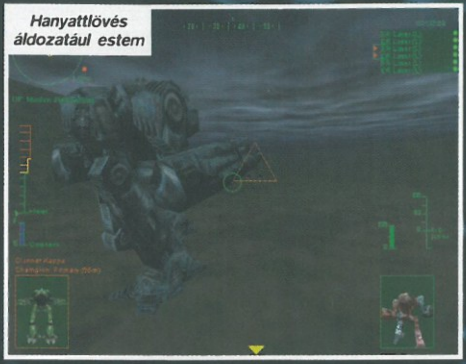
végítélet

95%

Úgy tűnik, a Játékfejlesztők Nagy Illuminátusa mindent megtesz azért, hogy az izzasztó nyári hőség a számítógép előtt görnyedve találjon. Csak három, mostanság megjelent játékot említenék: Dungeon Keeper 2, Might&Magic VII és MechWarrior 3. Az első darabot sajna CoVboy egy merész deszantakcióval elrekvirálta az orrom elől, a másik kettő viszont még most is vádlón mered rám a monitor mellől. Mindegy, legalább a bevezetőn nem kell sokat merengenem – alig hiszem, hogy a MechWarrior név bárki számára is idegenül csengene. Tény, hogy e sorozattal annak idején új stílus született a PC-s játékok között, s a száztonnás robotszörnyek azóta is ott csörömpölnek a winchestereken. S végre valahára megjelent a legendás sorozat harmadik epizódja is, amely az előzetes ígéretek alapján egyeduralkodó lehet műfajában.

Egy dolog vitán felül áll: a Mechwarrior3 grafikájában oly magasan veri a konkurenciát, hogy az mindenféle bővebb értekezést feleslegessé tesz. Ha az előző számban tesztelt Starsiege látványosságra hetest kapott, akkor most a kockák bőven belenyúlhatnának a kifutóba. Ez elsősorban annak köszönhető, hogy az engine maximálisan kihasználja az új generációs (a TNT2 megjelenése óta viszonylag új generációs) gyorsítókártyák képességeit. Gyönyörű 16 bites textúrák, vakító lens flare effektek, élethű robbanások – s még a végtelenségik sorolhatnám az efféle jelzős szerkezeteket. Egy szó mint száz: a játék nagyon szép. Mi több, a megfelelő konfiguráció mellett még gyors is, amit például a Starsiege esetében már nem mernék egyértelműen kije-


Tárnabéli vig napjaim, avagy halotti Thor

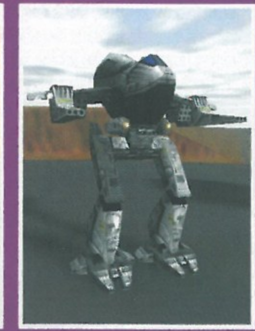

Hanyattlövés áldozatául estem


CAULDRON


CAULDRON


CAULDRON


CAULDRON


CAULDRON


CAULDRON

Újra itt van a Nagy Csapat




Ez már a "megnyerés" – hát nem bájos?


Hmmm, ez az eltévedt rakétasorozat nem fog hozzájárulni a Klánok és a Belső Szféra megbonthatatlan barátságához...

lenteni. A "megfelelő konfiguráció = PII + Riva TNT (esetleg Voodoo2)" egyenlet sajnos erre a játékra is igaz, a mostanság megjelenő 3D-s játékok körében ez már afféle szabványnak is tekinthető. A hivatalos minimum ugyan egy P166-os és szoftver-render, de ez olyan kijelentés, mint Milosevics győzelme a "fasiszta NATO-agresszorokkal" szemben – tehát némi fenntartásokkal kezelendő (értsd: baromság).

KLÁNSIRATÓ

Ami a játék háttértörténetét illeti, ezzel nem foglalkoznék túl behatóan. A cselekmény ugyanis a Battletech univerzumban játszódik, melyről kb. 60 könyv,

WARRIOR3

egy szerepjáték és féltucatnyi táblás játék jelent meg – a téma tehát kissé túlmutat egy ismertető keretein. Arj-zve a következőképpen fest a helyzet: az emberiség legendás birodalma, a Csillagliga már több évszázada széthullott, a feudalisztikus utódállamok minden erejét lekötik az egymás elleni háborúk. Ám a távoli űrből visszatérnek a Liga legendás tábornokának, Kerenskynek az utódai, akik sajátos módon látnak neki az emberiség újraegyesítésének. Na, ezek az antiszociális támadók lennének a klánok – s őket kell a Mechwarrior3-ban megrendszabályoznunk. A játék egyébként jóval a Magyarországon is megjelent könyvek cselekménye után játszódik, a harc immár a klánok bolygóin folyik, melyek egyre-másra esnek el az utódállamok csapásai alatt. A játékban a különösen vérszomjas Füstjaguárokat kell kifüstölnünk, ám a földetérés során kisebb csapás éri hős seregünket. Az egység nagy része elvész, a túlélők pedig egymástól jókora távolságban, minden oldalról szorongatva találják magukat. Hát, valahol itt indul a történet...

Először is megemlíteném a játék legbotrányosabb momentumát: nem lehet a klánok oldaláról küzdeni, holott számomra már a könyvek alapján is ők voltak szimpatikusak. Valahogy kevéssé tudtam a rágózó halhatatlanokkal (alias amerikai típusú főhősök) azonosulni, arról nem is szólva, hogy a játék így meglehetősen logikátlanul fest. Elvileg ugyanis a klánok pilótái jobbak, gépeik fejlettebbek, s mindennek tetejében még hazai pályán is küzdenek – a megnyerés megtekintéséhez mégis úgy 200:5-re meg kell vernünk őket kilőtt mechek tekintetében. Mi több, az egész bolygót négy pilótával kell "felszabadítanunk"! Ez már akkora ökörség, hogy a vége felé határozottan zavart – remélem, hogy a beígért küldetéslemezeken már kissé korrektebb hadjáratokban is jeleskedhetünk.

Az viszont nem egy rossz ötlet a játék alkotóitól, hogy négyfős szakaszunkat apránként tudjuk csak összeszedni, s utánpótlás hiányában a csatamezőről zsákmányolt javakból vagyunk kénytelenek mechjeinket felszerelni. No nem mintha ez komoly hátrányt jelentene, elvégre a klánoktól zsákmányolt felszerelés sokkal jobb, mint annak a Belső Szférás megfelelője. Persze a lőszerutánpótlás már más lapra tartozik, néha bizony igen zavaró lehet, ha pont a kedvenc fegyvereinkhez nem találunk muníciót...

FELSZERELKEZÉS

Ebből a gyűjtögetésre épülő hadviselésből adódik, hogy taktikánkat küldetésről-küldetésre állandóan variálnunk kell majd. Ez nagyjából annyit jelent, hogy a játékidő jelentős részét a dokkban kell majd eltöltenünk, könyékig turkálva a különböző talányos rövidítésekben. Alapvetően három dologra kell nagyon odafigyelnünk: lőszer, hűtés és páncélzat. Ez előbbi nem szükséges minden fegyverhez, az energiafegyverek például nem igényelnek efféle úri hívságokat. A lőszer alapvetően két kellemetlen tulajdonsággal is rendelkezik: a) helyet foglal, b) a találatok hatására hajlamos felrobbani. Ez utóbbi ellen egy CASE nevű szerkentyűvel védekezhetünk – ami persze tovább növeli a súlyt. A lőszer nélkül üzemelő fegyverek nagy hátránya, hogy irtózatos mennyiségű hőt termelnek, amit csakis új és új hűtőrendszerek felszerelésével vezethetünk el. Egy bizonyos hőfok elérésénél a reaktor néhány másodpercre leáll, ilyenkor legfeljebb szapora káromkodással válaszolhatunk az ellen lövéseire. Ja, és egy bizonyos hőfok felett gépünk nemes egyszerűséggel felrobban – ezt mondjuk már nem könnyű elérni, de nekem azért néha sikerült. A páncélzat már jóval egyértelműbb téma: minél több van belőle, annál jobb. A Ferro Fibrous (FF) páncélzat a legjobb, ám ez külön helyet foglal el mechünkön, tehát csökkentheti a felpakolható fegyverek számát.

Halkan megjegyezném, hogy mindaz, amit eddig leírtam csak a játék legalapvetőbb összefüggéseit súrolják. Aki igazán szeretné megismerni ezeket a böhöm nagy mecheket, az inkább figyelmesen böngéssze végig a kézikönyv idevágó passzusait – vagy pedig próbálgassa a különböző összeállításokat "instant action" módban.

Az előző részekhez képest a legszembeszökőbb újítás az MFB-k (Mobile Field Bay) felbukkanása, melyek afféle önjáró javítódokként funkcionálnak. Ezek tárolják hadianyagkészletünk jelentős részét, így az elvesztésükkel járó kellemetlenséget tán fölösleges is lenne részleteznem. Magunkhoz rendelve kijavíthatjuk a mechet ért károkat, feltölthetjük a fegyvereket – egyedül a teljesen megsemmisített végtagokkal nem tudnak mit kezdeni a fiúk, ezeket csakis a küldetések között tudjuk pótolni.

A CSATAMEZŐ

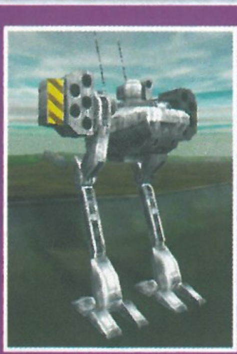
Legelőször is ejtenék néhány szót a mechvadászat különféle módozatairól. A


ELEMENTAL


FIREFLY


MADCAT


ORION


OWENS


PUMA


Hááát... tartok tőle, ezúttal nem a tervem sült el jól

"Campaign" opció gondolom mindenki számára egyértelmű: több mint egy tucatnyi, egyre nehezedő pályán kell a Füstjaguárokat zaklatni. Az egyes küldetések meglehetősen nagy szórást mutatnak: a városi harctól kezdve egészen a bányák mélyén való kergetőzésig van itt minden. A gond csak az, hogy a cselekmény úgy a játék közepe felé eléggé leül, mintha az alkotók bioritmusa leszálló ágba került volna. Aztán a már eddigiekben is szapult logikátlanságok szintén nem voltak túl jó hatással a hangulatra – persze az is lehet, hogy a Might&Magic VII váratlan felbukkanása vette el egy kicsit a kedvemet. Mindegy: még ha maguk a feladatok nem is túl változatosak, legalább igen komoly kihívást jelentenek. A játék vége felé már az a csúfság is megesett velem, hogy vissza kellett állítanom a nehézségi fokozatot "könnyűre".

Aki nem óhajt túl hosszan bíbelődni a mechek felszerelésével és holmi küldetésekkel, az vigyázó szemét az "Instant Action"-módra vesse. Itt a klasszikus deathmatch-szisztéma köszön vissza: kiválasztjuk a mechünket, kötelékünk többi tagját és az ellent, majd kezdődhet is a hirig. A választható pályákból ugyan nincs sok, ám ezek meglehetősen tágasak, így végszükség esetén némi taktikázásra is lehetőség nyílik. A sima ütközeten túl választhatunk néhány egzotikusabb játékformát is – nekem például az a kedvencem, mikor fokozatosan erősödő kötelékek végtelen áradata ellen kell a harcot felvenni. Az igazat megvallva ezek a végeérhetetlen mech-csaták sokkal jobban a szívemhez nőttek, mint maga a hadjárat, s végre visszaadták a játékfejlesztők józan eszébe vetett hitemet. Attól ugyanis a mai napig az idegrángás kerülget, mikor egy first person shooter jellegű játékból valami talányos okból kihagyják a botokat, mintha a világ civilizált felében alanyi jogon járna az Internet-hozzáférés.

A klasszikus multiplayer-játék persze a Mechwarrior 3-ból sem hiányzik – bár férfiasan be kell vallanom, hogy túl sokszor nem volt alkalmam kipróbálni. Lapzárta, időhiány, meg aztán Horny is olyan vérszomjasan vicsorog rám a gépem mellől... Mindenesetre a játék készítői minden apróságra figyeltek, a súlylimittől kezdve a MFB-k számáig minden apróságot a kedvünkre változtathatunk. A "single"-módnál megismert játékformák természetesen itt is élnek, különösen élveztem a csapatjátékok kavalkádját. Arra viszont nem árt figyelni, hogy hat fő feletti játékot csak IGEN gyors Internet kapcsolat (lehetőleg ISDN-vonal) mellett érdemes bevállalni, ellenkező esetben határozottan képregény-jelleget ölt a küzdelem.

Ja, és még egy dolog: aki még nem jártas a mechek kezelésében, az feltétlenül izzadja végig a training pályákat. Kevés ilyen jól megkonstruált és élvezetes oktató-küldetéshez volt szerencsém eleddig, így akár a kézikönyv felütése nélkül is könnyedén eltanulható az irányítás.



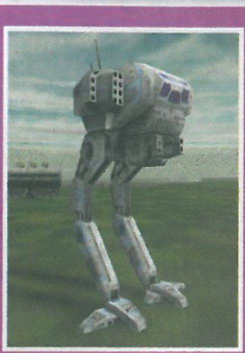
Azért a magaslati pozícióknak is megvannak a maguk veszélyei



Kezdem világos színben látni a világot – bár ez most nem sok jót ígér



SHADOWCAT



STRIDER



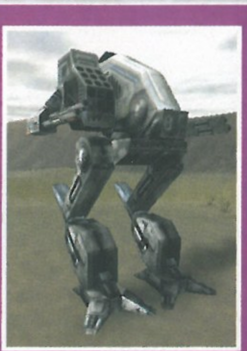
SUNDER



SUPERNOVA



THOR



VULTURE



E heti feladványunk: hány 3D-effekt található a képen?

KÖTELEZŐ DARAB

Hát, egy dologban egészen biztos vagyok: a Mechwarrior 3 méltó elődeihez – s ennél komolyabb dicséret hirtelenjében nem is jut eszembe. Maga a játékmenet és irányítás ugyan nem változott sokat az előző rész óta, ám a grafika hihetetlen fejlődésen ment át. A rakéták lángjai szinte elvakítják a pilótákat, a nehézfegyverek hatalmas krátereket ütnek, egy-egy keményebb találat pedig hanyatt dönti a mechet – az efféle apróságoknak hála, ki-ki hosszú órákra belefeledkezhet a játékba. Szóval ami a hangulatot és látványt illeti, a Mechwarrior 3 jelesre vizsgázott. Egyedül a hadjárat-rész az, amivel nem vagyok teljesen kibékülve, ebből (de csakis ebből) a szempontból a Starsiege azért jobban sikerült. Ettől eltekintve azonban a játék a tökéletesség határát súrolja, s a maga (enyhén debil) műfajában övé a korona.

T.J.



Mint az látható, a bázisom elleni roham kirobbanó sikerrel járt

Mechwarrior 3

FEJLESZTŐ: Zipper Interactive

KIADÓ: Microprose

WEBSITE: www.microprose.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM

Ajánlott: P-II, 64MB RAM

3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx

Multiplayer: modem, LAN (2-8 fő), Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■■□

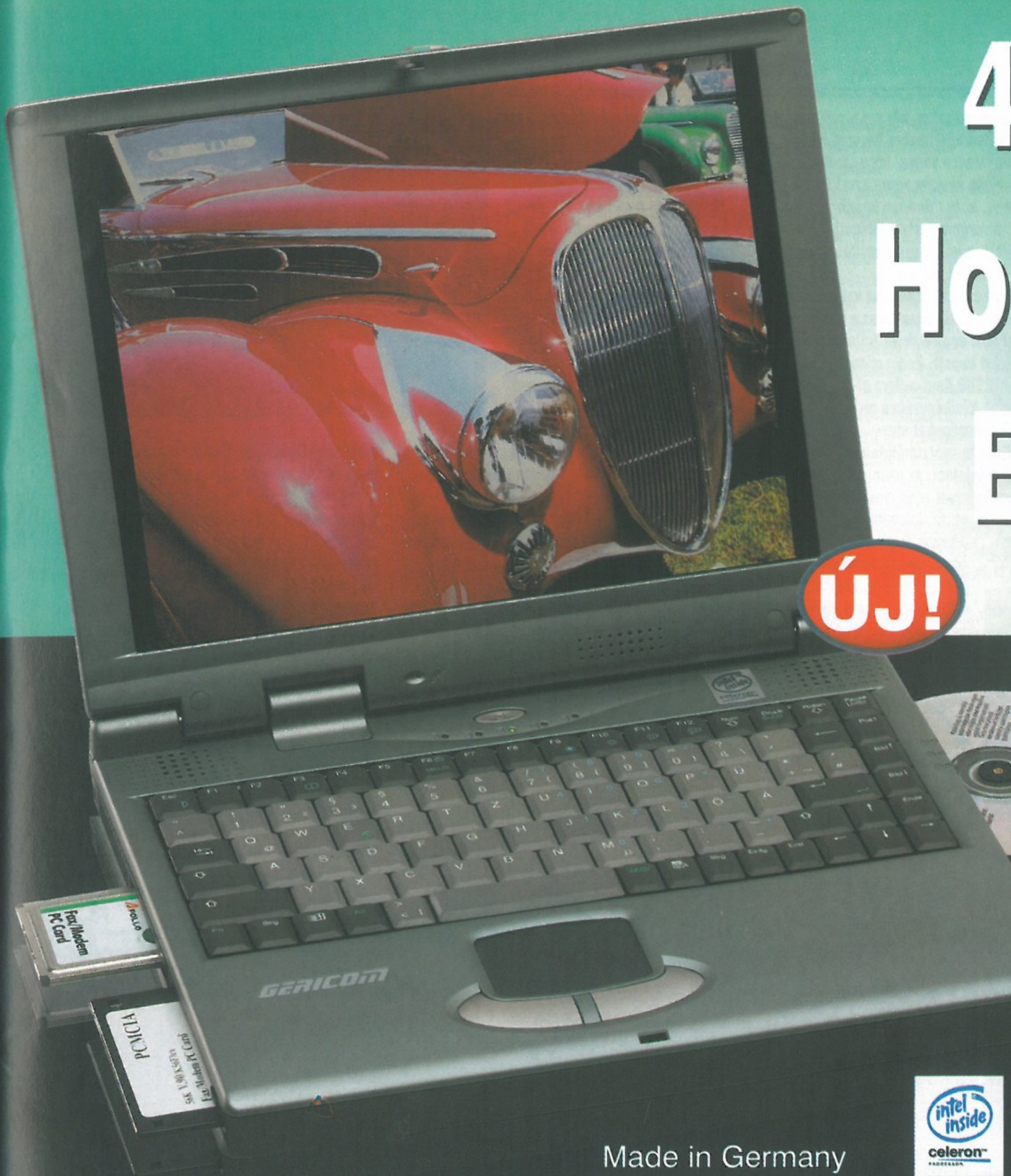
Summa summarum

Néhány apróságtól eltekintve szinte tökéletes

végítélet

91%

400MHz Hordozható ERŐMŰ



ÚJ!

Elképesztő kiépítettségű gép kiváló 14.1" TFT **színes kijelzővel**, masszív **128MB memóriával**, gyors **6.4GB** merevlemez kapacitással, **32MAX CD-ROM**-mal, **Intel® Celeron 400MHz** processzorral és **DVD** vagy **CD-író** beépítési lehetőséggel **479.900 Ft-ért.**

Made in Germany

intel inside celeron

GERICOM Overdose 2XL

- 13.3" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 128MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 6.4GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Ajánlott ár: 439.900 Ft

GERICOM Overdose 2

- 13.3" TFT (1024x768) színes kijelző
- Intel® Celeron processzor, 400MHz
- 64MB SDRAM bővíthető 256MB-ig
- 4.3GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 32MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- ATI RAGE LT PRO AGP videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- DVD/CD író, dupla akku opcióval
- 316mm x 216mm x 38.5mm, 2.7kg, metál színben

Ajánlott ár: 399.900 Ft

GERICOM Meisterstück

- 12.1" TFT (800x600) színes kijelző
- Intel® Pentium MMX processzor, 233MHz
- 512kB cache
- 32MB SDRAMbővíthető 256MB-ig
- 4.3GB EIDE HDD, 1.44FDD
- 24MAX sebességű CD-ROM meghajtó
- 3D-Full Duplex hangkártya
- S3 Virge MX videokártya 4MB
- Infra port
- TouchPad, 2db PCMCIA kártya hely, Audio bemenet, beépített sztereó hangszorók, külső monitor csatlakozó, nyomtató, PS/2, soros port, USB, hangfal és mikrofon csatlakozó, bőr hordtáska
- 302mm x 249mm x 46mm, 3kg, fekete színben

Ajánlott ár: 299.900 Ft

CompuGroup Budapest VII. Rózsa utca 35. 351-7447,351-7448, elias@compugroup.hu
CompuGroup Budapest XIV. Nagy Lajos kir.113. 220-5286,220-5289, gaalk@compugroup.hu
CompuGroup Szeged Móra u. 38. 62/442-217, szeged@compugroup.hu
CompuGroup Debrecen, Bercsényi u.7. 52/322-999, debrecen@compugroup.hu
CompuGroup Nyíregyháza, Géza u. 9. 30/9657-82630/9533-823, nyiregyhaza@compugroup.hu
CompuGroup Pécs, Király u. 76. Átr.üh. 72/213-411, pecs@compugroup.hu

CompuGroup Szombathely, Kossuth Lajos 19. 94/340-842, szombathely@compugroup.hu
CompuGroup Győr, Nagy Imre u. 8. 96/415-434, gyor@compugroup.hu
CompuGroup Székesfehérvár, Zsolt u. 35. 22/320-105, vigvari@mail.alba.hu
CompuGroup Sopron, Újteleki u. 1-5. 99/334-278, sopron@compugroup.hu
Mo-Ro Szekszárd, Széchenyi u. 74/319-663, szekszard@compugroup.hu
Spéci Budapest XIV. Bánki Donát 62. 220-05-90, speci@speci.hu

ACOMP PEST 1134 Budapest, Róbert Károly krt. 68. Tel./Fax: 339-5647, 339-5648
ACOMP BUDA 1125 Budapest, Királyhágó utca 2. Tel./Fax: 356-6790, 212-8963
ACOMP PÓLUS 1152 Budapest, Szentmihályi út 131. Tel./Fax: 419-4091, 419-4092
ANSAN COMPUTER 1119 Budapest, Bártfai u. 24. Tel: 464-7110, 464-7111 Fax: 206-7420 ansan@ansan.hu
ANSAN COMPUTER 5600 Békéscsaba, Temető sor 8. Tel: 06-30-9-553-269 Fax: 06-66-430-755 www.ansan.hu
ANSAN COMPUTER 9700 Szombathely, Kőtő u. 12. Tel/Fax: 06-94-312-333 szombathely@ansan.hu

Hercegnőmentő Szolgálat

Tol Andar egy érdekes kis fantasy-sziget, amelyet számos különös lény népesít be: törpök, sárkányok, francia disszidensek – és Rodrigo. Nevezett úriember igen érdekes foglalkozást űz: bérelhető hős. Hősöket a szigetlakók akkor szoktak felbérelni, ha egy olyan problémával kerülnek szembe, amit ők nem tudnak megoldani. Megszöktették a feleséged? Elrabolta a királylányt egy sárkány? Megbüntettek a BKV-ellenőrök? – gond egy szál se: bérelj egy hőst, és az majd helyrerakja a dolgokat! Rodrigonál ez a foglalkozás egyébként családi hagyomány: az apja, a nagyapja, de még a dédapja is magánvállalkozó hős volt. (Egyébként az ükapja is, bár történetünk szempontjából ez pont olyan lényeges, mint közelebbi felmenőinek foglalkozása.) Rodrigo a hősök legegyszerűbb tevékenységi körére szakosodott: a sárkányok által elrabolt hercegnők megmentésével foglalkozik. A munka elég unalmas, és a szakma is kicsit túlnépesedett. Rodrigo napjai így elég eseménytelenül telnek. Amikor felébred, akkor felkel. Ezután besiet az irodájába, ahol konstatálja, hogy még mindig nincs semmilyen megrendelése. Ezután megebédel Louis nevű barátjával, akinek francia akcentusát kizárólag ő képes megérteni. Az ebéd utáni időszak az iroda előtt parkoló Sárkánysikló karbantartásával telik, amely repülő masinéria a szigetlakók által igen kedvelt távolságleküzdő szerkezet, és mellesleg kiválóan alkalmas sárkányok elleni légiharcra is. Rodrigo az estéket Sancho kocsmájában tölti a barátaival, majd jóval éjfél után hazatér, hogy rendkívül dolgos napja után fáradtan álomra hajtsa fejét. Mint látható, a hősök napirendje igencsak emlékeztet a megnem-értett művészek, illetve különféle fűszerkesztők időbeosztására, bár szó sincs arról, hogy Rodrigo e kétes egyénekhez hasonló lumpen elem lenne: minden vágya, hogy munkát kapjon, és a helyi újság egyszer végre azzal a főcímmel jelenjen meg, hogy "Rodrigo legutóbbi küldetésében ismét megmentette a világot! (Feltalálta a spanyolviaszt, a kör négyszögesítését, egyéb részletek vezércikkünkben!)".

Nem nagyon csodálkoznék, ha valakinek esetleg a fenti kis bevezető olvastán az a benyomása támadna, hogy e sorok írója enyhe napszúrást kapott. Pedig mindössze csak a THQ Rent-a-Hero című játékának kézikönyvében olvasható bölcsességeket summáztam. Germán nyelvterületen már tavaly megjelent, az angol nyelvű verzió viszont csak most jött. Ich habe keine Ahnung, hogy mi tartott idáig, de mindenesetre nem volt rossz ötlet, hogy a germánnál egy kicsit barátságosabb nyelven is hozzáférhető. Stílusát tekintve egy klasszikus kalandjáték, és mint az a bevezetőből is kiderült, hangulatában leginkább a Monkey Island- és a Discworld-sorozatokat idézi. Hihetetlen nagy marhaság... Továbbiak érkeznek az introban, amelynek első részében megismerkedhetünk Tol Andar "történelmével", ahol minden hat mágikus kő, a Gloomstone-ok körül forog, amelyek különféle érdekes dolgokra képesek: lebegnek, világítanak, vagy éppen feltüzesednek. A szigetlakókat mostanában szörnyű veszély fenyegeti: repülő hajókon közlekedő vérszomjas kalózok támadtak rájuk, akik állandó támadásaikkal rettegésben tartják a sziget összes városát. (Azt a kettőt.) Már csak egyetlen reményük van: ha egy hős megmenti őket. Hogy ez egész pontosan ki lehet, nem kell hosszas töprengés tárgyává tenni, ugyanis a következő snittben már Rodrigot látjuk, amint Sárkánysiklóján legutóbbi bevetésére száguld. Épp azon dohog, hogy ez már a harmadik hercegnő a héten, pedig még csak kedd van.

Az intro mellesleg innen "interaktívvá" válik, amelyben a szerzők megtanítják a kezelésre a játékosokat, mert nyilván még egyik sem játszott point-and-click kalandjátékkal. Az első feladat, hogy a tárgylistában levő egyetlen tárgyra, a Sárkányelhárító Kézi Készülékre kattintsunk. Így használunk tárgyakat. Rodrigora kattintva indul a bevetés. Megérkezik a sárkány odújához, megfaroltatja a motorját, majd miután a kamera ráközelített, és látjuk, hogy milyen szúrós is a tekintete, mindent elsöprő támadásra lendül. A sárkány sem rest, és a következőkben oly vérfagyasztó viadalnak lehetünk tanúi, hogy akár egy Crepto toalettpapír-reklámot is lehetne fabrikálni belőle. Rodrigo stílusa meglehetősen egyéni (olybá tűnik, mintha menekülne, de ez nyilván csak érzékcsalódás), viszont hatásos: egy ügyes Immelmann-kanyart a sárkány képtelen követni és lekoccolja a szirtfalat, Rodrigo pedig szépen leparkol a sárkány barlangja előtt. Itt újabb kezelési feladat vár ránk: ha át akarunk menni egy másik helyszínre, akkor kattintsunk egyet ott, ahol a pointer nyíllá változik. (Hopplá! Egyre jobbak vagyunk a kezelésben!) Ez ugyebár a barlang, ahová Rodrigo a győztes hősöknek kijáró üdvözült mosollyal lépdel be. A mosoly azonban hamarosan lelohad az arcáról, amint megpillantja a "munkadarabot". Az még hagyján, hogy kicsit kövér, van egy nagyobb baj is: a hercegnő ugyanis fiú. Akár arra is gyanakodhatnánk, hogy egyes sárkányoknak kissé rendhagyó ízlése van, de hamarosan rájövünk, hogy mi téveszthette meg a szegény hüllőt: amint a megmentett arisztokrata megszólal, a hanghordozásából és a szövegéből mégis inkább úgy tűnik, mintha lány lenne... Ráadásul a hazaúton be nem áll a szája.

Így tehát a jól végzett munka feletti csekély örömmel parkolunk le Pofonfalva főterén, Rodrigo irodája előtt. Az iroda legméretesebb tárgya a szekrény, amelynek egyik fiókjában megtaláljuk az utóbbi hónapban elvégzett munkáink listáját. Az egyenleg: 792 megmentett hercegnő, néhány házikedvenc, plusz ma egy herceg. Egy nagy fiókban tárolja Rodrigo a zoknijait (valamilyen titokzatos okból kifolyólag ezt a fiókot most nem akarja kinyitni), egy hatalmas fiókban a kifizetetlen számláit, és egy icike-picike kis fakkban azon munkák listáját, amit már kifizettek. Eddig már ötöt. Az asztalon fekvő Hősi Hírek legújabb kidása már megint nem írt rólunk semmit, így tehát Rodrigo komolyan elgondolkozik azon, hogy nem kellene-e valami új tevékenységi kört is bevennie a vállalkozásába. Például a rettenetes kalózokkal való szembeszállás talán meghozhatná számára a hőn áhított hírnevet, arról már nem is beszélve, hogy a hírnév vonzatai nyilván rendeznék a pillanatnyilag igencsak siralmas anyagi helyzetét is.

Ezzel tehát el is kezdődött a játék, amelynek 113 helyszínén 37 roppant különös figurával fogunk találkozni. A feladat természetesen a világ megmentése – mi más, ugyebár... Először is a kalózoktól, amelyek repülő hajóinak energiáját a


Csak megmosom a hajam, és már indulok is!


Az introban szereplő sárkány egy igen kinos tévedés áldozata



Ez a másik pedig már nyugdíjban van, és nem szereti ha Rodrigo charter-járatnak nézi


Szent Guybrush! Repülő kalózhajók!





Azt a zászlót a bokor alatt már egy órája keresem

fentebb ismertetett mágikus kövek táplálják. Ötöt már begyűjtöttek belőle, és ha megszerzik a hatodikat is, hatalmuk végtelen lesz, brrr! Ha valaki azt hinné, hogy ezeket egyenként kell összeszedegetni, az merőben téved: egyszerre fogjuk őket megkapni, ugyanis egy igen kedves törphölgy ellopta a kalózoktól és nyakláncot készített belőle. Igaz, hogy ő először nem akarja nekünk odaadni, de rögtön jobb belátásra tér, miután tüzet rakunk a fa alatt, ahova felmenekült előlünk. Jópofa? Van tovább is. A kövek energiájának felszabadítása ugyan a kapitányuk kivételével kiiktatja a kalózokat a képből, de sokkal nagyobb bajt hoz Tol Andarra: amíg Rodrigo annak örül, hogy ő a világ legnagyobb sztárja, addig sötétség borul mindenre, és eljő a Gonosz Birodalma. Így tehát még kell futnunk néhány tiszteletkört, míg meg nem mérkőzünk vele a grandiózus fináléban, amelynek helyszíne "természetesen" a Virtuális Valóság...





Gondolom a tisztelt Olvasó már balamelyes képet alkothatott róla, hogy mily éktelen nagy ökörség ez a Rent-a-Hero. (Persze mi másra is számított volna egy olyan játéktól, amely azzal kezdődik, hogy egy sárkány tévedésből elrabol egy homokos hercegfit?!) Stílusát tekintve klasszikus panelekből építkezik. Adva van egy látszólagos 3D világ, amelynek 640*480-as high/true color renderelt háttereire "vetítik rá" a valóban hatalmas figurákat, a helyszínek nagyobb váltásánál és fontosabb események alkalmával pedig átkötő mozikat láthatunk. Mellesleg igen érdekes, és meglehetősen szokatlan a kézikönyv azon szekciója, ami azzal foglalkozik, hogy hogyan készült a hamburger: ebben ugyanis részletesen ismertetik, hogy milyen grafikai technológiákkal készült a játék, milyen morph-trükökkel érték el, hogy a szereplők szája a szöveggel szinkronban mozogjon – így tehát ha valaki hasonlót akarna írni, az kedvére csemegézhet innen.

A kezelést ugyebár az introból mindenki magas fokon el tudja sajátítani, bár ez is már klasszikusnak számít: a pointer mindig jelzi, ha valahol kijárat van, illetve olyan tárgy/személy, akivel valamit kezdhetünk. Ennyi. Tovább egyszerűsíti a dolgokat, hogy a tárgyainkat nem valamin vagy valamivel kell használni: elég, ha csak a megfelelő helyszínen kattintunk rájuk a tárgylistában. Kicsit érdekesebb a kommunikációs rendszer: ha Rodrigoval rákattintunk valakire, akkor mond valamit, amire adott személy válaszol, de a további beszélgetéshez újra és újra rá kell kattintani beszélgetőpartnerünkre, mindaddig, amíg el nem kezdi ismételni magát (ugyanez vonatkozik egyébként néha a tárgyakra is). Arról már ne is beszéljünk, hogy mindig csak a utolsó mondatát ismétli, pedig néha előbb mond valami hasznosat. Így tehát nem árt figyelni is a hosszas társalgás közben elhangzottakat. Ebben segít az a funkció is, amellyel a beszélgetéseket szövegesen is meg lehet jeleníteni, ami igen dicséretes módon nem csak játék közben üzemel, hanem a videók alatt is (ezt ugyanis hasonló játékokban mellőzni szokták). A szöveg németből fordítása és a szinkron nyilván különböző helyeken történt, ugyanis a szereplők elég gyakran más szöveget mondanak, mint amit olvashatunk. Persze azért ez nem olyan súlyos baki, mert nem a lényeg más, hanem a szórendet cserélik fel vagy rokon értelmű szavakat használnak.

Játék közben bárhol lehet állást menteni, ahol Rodrigo mozoghat (van egy-két hely, ahol a kamera ráközelít – ott nem), amire mondjuk nincs különösebben szükség, lévén a játékban nem lehet meghalni. Elakadni már gyakrabban, ami köszönhető egyrészt a kommunikációs rendszernek, másrészt meg annak, hogy a szerzők néha azért övön aluli ütéseket visznek be. Itt nemcsak a kisebb labirintusokra (csatorna, erdő, törpök bányája) gondolok, vagy arra, hogy pár helyen a megfelelő sorrendet kell kitalálni, mert az előbbieket gyorsan ki lehet ismerni, az utóbbiakat pedig próbálkozással előbb-utóbb ki lehet sütni – de a sárkánykoponyába vezető bejárat, az elveszett erszény, Megophias titkos szobája és a kalózok zászlaja azért igen piszkos trükk volt, ami a figyelmesebb játékosnak is okoz vagy egy órácskányi fennakadást. Többet mondjuk nem nagyon, mert a történet teljesen lineáris, és azon belül is logikai epizódokra van osztva. Egy-egy epizódban pedig lévén nem túl sok tárgy és helyszín, előbb-utóbb rá lehet jönni a megoldásra. (Ha valakinek nem sikerülne, akkor a Cinkelt Lapokban megtalálja a végigjátszást.)


Wow! Megmentettem a világot! Én vagy ok a legnagyobb hős a világon. (Vagy mégsem?)

Ami viszont mindent üt, az a játékban tomboló vidámság. A Curse of Monkey Island óta nem játszottam olyan játékkal, amelyet szabályszerűen muszáj volt végigröhögni. A szerzők nyilván az anyjukat is eladnák egy poénért, mert néhány helyszínt és tárgyat szemlátomást csak azért tettek be a játékba, hogy rekeszizmainkat dolgoztassák. A humor ráadásul nemcsak képi/nyelvi eszközökben és a paradox helyzetek komikumában él: előszeretettel merítettek a hollywoodi filmek és a női olvasmányok bőséges giccstárából is. Egy rövid jelenettel megvilágítanám az ügyet. A világ első megmentését követő robbanás után magához térvén Rodrigo egy bájos arcot pillant meg maga felett. Cynthia már két hete ápolja önzetlenül, és mindezt csak azért, mert olyan hősiesnek tűnt, ahogy ott fekszik az avarban. (Rodrigo gyorsan belevigyorog a kamerába.) Betegágyunk mellett egy csokor virág, amelyet direkt nekünk szedtek a réten, annak ellenére, hogy a világ per pillanat éppen el van pusztulva... Cynthia most éppen nincs egyedül, de ANNYIRA magányosnak érzi magát... A kandallóban barátságosan ropogó tűz ANNYIRA romantikussá teszi a légkört... A hatalmas franciaágyban Cynthiának MINDEN éjjel EGYEDÜL kell aludnia... Na kérem: VAJON mi jut eszébe egy hősnek ilyenkor? (Már a világ megmentésén kívül, természetesen.) A legmókásabb ez egészben az, hogy miután a Cinkelt Lapokhoz még egyszer végigjátszottam a játékot, más sorrendben kattingattam a berendezési tárgyakra, és kiderült, hogy az ügyes hős nemcsak hírnevet és anyagiakat, hanem egyéb juttatásokat is kaphat küldetése során. Ezek után már abszolút nem is csodálkoztam azon, hogy amikor belekiabáltam az udvaron álló kútba ("Hahóóóóóó, visszhaaaang!"), az visszakiabált ("Hahóóóóó, Rodrigóóóóóó!"), és Rodrigo elégedetten nyugtázta, hogy ugyan mindenki meghalt, de a visszhang azért a helyén van...

Nagyon bírtam a játékot, de ezzel nyilván nem vagyok egyedül, mert a németeknél az Év Kalandjátékának is választották. (A Grim Fandangohoz képest azért ebben nyilván némi lokálpatriotizmus is szerepet játszott.) Mindössze két apró gondom volt vele. A záró képsorokat és a szerelmes nótát csak az élvezheti, akinek ki van kapcsolva a Windowsában az autorun, egyébként a játék bőszen újrakezdődik. A másik sírásom az, hogy egy 2 CD-n terpeszkedő játék talán egy kicsit hosszabb is lehetett volna. Mindenesetre minden kalandor gyűjteményében ott a helye, és reménykedjünk, hogy lesz második rész is, ami talán tovább tart.

CoVboy

A rettenetes kalózok és Rodrigo, álruhában


Rent-A-Hero

FEJLESZTŐ: Neo Software

KIADÓ: THQ

WEBSITE: www.rent-a-hero.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: P-II 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Igen-igen vidám darab, ámbátor kicsit rövid

végítélet

89%

Might and Ma
FOR BLOOD AND HO
A hetedik kereszt az RPG-fa

Hmmm...ahogy elnézem a mostanság megjelent programokat, a szerepjátékok szerelmesei nyugodtan előkészíthetnek némi hideg élelmet a monitor mellé. Elvégre egy hónapon belül két igen súlyos anyag is megjelent e témában: a Baldur's Gate első kiegészítő lemeze, valamint a Might and Magic VII. Ez utóbbi különösen nagy falatnak ígérkezik, hisz a VI-os sorszámot viselő előzmény bő két hónapon át izgalomban tartotta majd teljes baráti körömet, s nem utolsó sorban szerény személyemet. A Might and Magic VI megjelenésekor magabiztosan foglalta el a PC-s szerepjátékok meglehetősen gyenge lábakon álló trónját, s a Baldur's Gate megjelenéséig biztosan őrizte is azt. Maga a Might and Magic-sorozat amúgy is igen hosszú múltra tekint vissza, az első rész még a 20 megás winchesterek hőskorában villogtatta oroszlánkörmeit. Azóta fordult egy kicsit a világ: megjelentek a mikropuhányok, a gyorsítókártyák s a háromhavonta eldobható alaplapok (csak hogy a legfontosabb vívmányokat említsem) – de a Might and Magic maradt. Mi több, a Heroes of Might and Magic nevezetű kis művel még a stratégiai programok piacára is átpofátlankodott a 3DO. Gyűltek is a folytatások, kiegészítők és egyéb anyagok, így a Might and Magic világa szép lassan univerzummá bővült, saját kontinensekkel, fajokkal és történelemmel. E szép új világ legfrissebb sagája Erathiaban játszódik, nem sokkal a Heroes 3 történései után.

ELSŐ PILLANTÁSRA

Nem tagadom, hogy rendkívül elfogultan láttam hozzá a játék teszteléséhez. Elvégre sokszáz órát töltöttem el a Might and Magic VI előtt, mindenféle külső kényszer nélkül. Igaz, ami igaz: a játék grafikája és engine-je még akkori szemmel nézve sem tartozott a "verhetetlen" kategóriába, a gyorsítókártyákat például egyáltalán nem támogatta. Ez volt az a pont, ahol a leglátványosabb fejlődést vártam. Vártam, de hiába: a grafika jóformán semmit sem változott. Rendben, a táj textúráján immár érződik a 3Dfx illetve D3D – magyarán közelről nézve elég homályosak. Némelyik varázslatnál szintén felvillan valami fény/árnyék hatásra emlékeztető dolog, ám ez így magában még édeskevés. Főleg azért, mert maguk a szereplők megmaradtak a Duke Nukem színvonalán: papírmasé sprite-ok egy 3D-s környezetben. Rendben, nem csúnyák azok a sprite-ok, meg szép színesek is – de a Requiemmel vagy a QuakeIII-demokkal összehasonlítva azért elég nevetségesen festenek. Mint ahogy maga a táj sem az igazi, a 45 fokos dombok között barangolva keserű szájízzel emlékeztem a Populous 3 gyönyörűen lekerekített hegységeire. Szóval a grafika és az engine ugyancsak felejthető, s ehhez mérten még csak nem is gyors! Elméletileg ugyan egy P133-mal is fut a drága, ám én csak az erős idegzetű kalandoroknak javaslom az efféle próbálkozásokat. A scroll még egy ennél SOKKAL izmosabb PC-n sem teljesen folyamatos, különösen a zsúfoltabb városokban válik képregény-szerűvé a játék. Hááát, ez így nem nagyon jó... Igaz, hogy a Might and Magic VI óta csak egyetlen évecske telt el, de azért ennyi idő alatt is össze lehetett volna hozni egy életképesebb engine-t. Vagy legalább fejleszthették volna a Quake2, illetve az Unreal alapjaira – mert így a játék a gyorsítókártyák valós képességeinek csak a töredékét használja ki. S azt se túl jó hatásfokkal.

Mindössze egyetlen pont akad, ahol a grafika szemmel láthatóan javult: ez pedig a szereplők arcképcsarnoka. Az előző részben még mindenféle F-kategóriájú színészek vérfagyasztó fotói vicsorogtak rám, most már hál'Istennek renderelt arcképek közül válogathatunk.



Jó napot, Sárkány úr, biztos, hogy nem maga rendelt rágcsálóirtást?



Na tessék: az egész csapat alszik, ez a marha meg az esti tornával fáraszt!

NEM CSAK A GRAFIKA MARADT A RÉGI...

...s ezt még véletlenül sem kritikának szántam. Az előző rész legfőbb vonzereje, a hatalmas és változatos világ (prózaibban: játéktér) nem sokat változott. Jó, a tulajdonnevek és a domborzati viszonyok persze átalakultak, ám a városok, labirintusok és vadon "berendezése" nem sokat változott. Illetve némi változás azért akad: Erathia bennszülöttjei (tehát mindenki, aki nem mi vagyunk) már kevésbé békésen éldegélnek egymás mellett. Magyarán a vadonban illetve labirintusban kóborló szörnyek hajlamosak egymásnak ugrani, Harmondale környékén például szabályos háború dúl a városból előmerészkedő katonák és a völgyben táborozó goblinok között. Ezt a deviáns viselkedést a sunyibb csapatok remekül kihasználhatják: egyrészt a játék elején egész komoly összegeket harácsolhatunk össze a hullarablásból, másfelől pedig a keményebb ellenfeleket elég a legközelebbi városba csalni, s vidám mosollyal figyel-


Íme Harmondale, csapatunk kies főhadiszállása (azért a prosikban jobban festett)



Ááá, az állandó kutakodás jól megérdemelt jutalma...


Még mondja valaki, hogy csalánba nem csap a ménkű



anok sírján

ni az előrontó őrök rohamát.

Maga a cselekmény meglehetősen érdekesen alakul: egy apró szigeten csöppenünk bele a történésekbe, ahol is egy igen tréfás vetélkedőt hirdet a helyi uralkodó. E nemes vetélkedés tétje Harmondale vára és a környező falvak. Néhány apró feladat teljesítése után fény derül e délceg vár apróbb hibáira – goblinhordák, beomlott járatok, ragadozó kedvű szomszédok és így tovább. S mindezen baljós események hátterében ott lapul az előző rész végén elszabadult Archibald, az emberek és elfek egymással vetélkedő királyságai, meg egy csapatnyi abszolút elvetemült nekromanta. Bájos. Arról pedig, hogy az intróban megcsodált varázslatos amulettek és békaemberek kifélék-mifélék, sejtelmem sincs... szóval a cselekmény részletes összefoglalására tett kísérleteimet fel is adom. Ha úgy tetszik, ki-ki járjon a végére.

NÉHÁNY SZÓ HŐSEINKRŐL

Na, ez az a téma, amiről oldalakon át el lehetne írkálni. A rutinos, angolul tudó játékos most vigyázó szemét a kézikönyvre vesse (a "vegyél-te-is-eredetit-mert-az-tök-jó" tiszteletköröket most kihagynám) – abban meglehetősen részletesen és érthetően összefoglalták a különböző hivatások és képzettség sajátosságait. Aki mindezt magyarul is szeretné látni, az üsse fel 98/6-os számot, itt igen nagy okosságokat olvashat a Might and Magic VI-ról, amik a folytatásra is tökéletesen érvényesek. Persze akad néhány kellemes újítás is: például okáért az, hogy immáron nemcsak az emberek közül toborozhatunk csapattagokat. Három új faj (elfek, goblinok, törpék) közül is választhatunk, tehát a tápolóbajnokok ugyancsak kiélhetik aljas ösztöneiket. Ezek az új fajok ugyanis 2-2 erős és gyenge tulajdonsággal bírnak. Ez a karaktelalkotáskor lehet lényeges, mivel az erős tulajdonságokat egyetlen bónuszpontért kettővel növelhetjük, míg a gyengéknél a "kettőért egy" elv érvényesül.

Hasonló bővülés tapasztalható a hivatásoknál is, itt két új kaszt bukkant fel. Az első a Szerzetes (Monk), aki érdekes átmenetet képez a papok és harcosok között. A papi varázslat-szférákat igen magas szinten elsajátíthatja, mint ahogy a fegyveres képzettségekben is messzire juthat. Apróbb szépséghibája, hogy legfeljebb bőrpáncélt viselhet, viszont legalább jól tud verekedni... A Tolvaj (Thief) szintén érdekes figura, ő afféle ezermester (vagy ószeres) a csapaton belül. Igen magas szinten jártas a csapdaérzékelés, alkudozás, varázsitalkotyvasztás és lopás tudományában – igazi túlélő-specialista. A mágiához és harchoz viszont vajmi keveset konyít, ami igencsak behatárolja használhatóságát. Aztán akad még egy különösen hangulatos és érdekes újítás: a karakterek egy bizonyos ponton választani kényszerülnek a "sötét" és "világos" út között. Ez a döntés végleges, az egész csapatra érvényes és igen nagy mértékben befolyásolja az események menetét. Például a jövőbeni küldetések célja is a csapat jellemétől függ. Megölni vagy elfogni, ellopni vagy megvenni – mindez azon múlik, hogy melyik oldalt szolgáljuk. De ettől függ az is, hogy az egyes karakterek miként is fejlődnek a kasztjukon belül. Például a Tolvaj idővel Kalandorrá válik, ám eztán válaszút elé áll: a gonosz oldalra állva Orgyilkos, míg a jóság útját követve Kém lesz belőle. Hmmm, lehet hogy nem a legszemléletesebb példát választottam, de valahogy így fest a dolog... Ennek az "elágazásnak" leginkább a varázslóknál illetve papoknál van lényeges jelentősége, mivel mindkét jellemnek megvannak a maga varázslatai.

Ami az egyes képzettségeket illeti, itt szintén akad néhány új példány. Ezek közül tán a "Szörnyek azonosítása" (Identify monsters) a legérdekesebb, mivel ezzel információt kérhetünk ellenfeleinkről. A dolog meglehetősen egyszerűen zajlik: csak kattintsunk rá a kiszemelt szörnyre a jobb gombbal, s már meg is tekinthetjük az illető fontosabb statisztikáit. Lényeges újdonság még az is, hogy a képzettségeknek immáron nem három, hanem négy fokozata van. E nagymesteri ranggal egyébként a jegyzetelni való karakterek száma is drámaian megnövekedett, s ez szerencsére a játék alkotóinak is feltűnhetett. A program



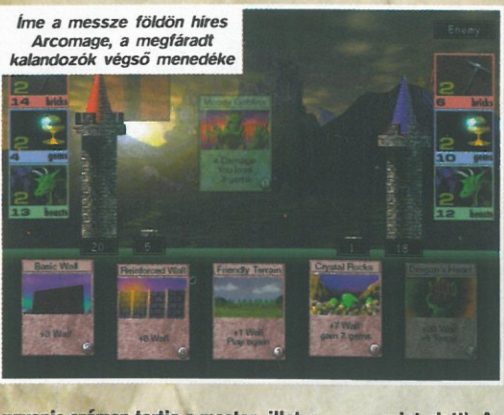
Lehet, hogy mégsem kellett volna azt a "Fuck off dragons" feliratú pólót viselnem?



Valami azt súgja, hogy az oltáron túl már igen forró a hangulat



Úgy tűnik, hogy ez is csak egy átlagos júliusi nap valahol a Balaton mellett


Íme a messze földön híres Arcomage, a megfáradt kalandozók végső menedéke

ugyanis számon tartja a mester- illetve nagymester szintű oktatókat – nem kevés papírmunkát spórolva meg a játékosoknak.

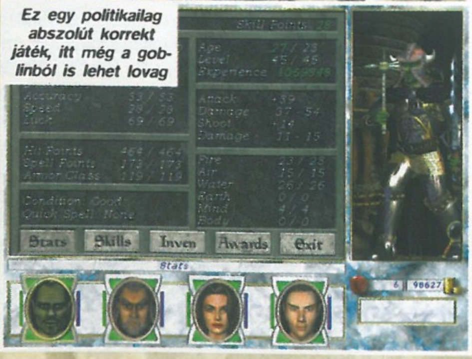
ARCOMAGE RULEZ!

Hogy mi a rák az az Arcomage? Kapaszkodjatok meg: egy gyűjtögetős kártyajáték, mely hatalmas népszerűségnek örvend Erathiában. Elismerem, kissé debil ötlet – ám annál szórakoztatóbb! Pár órányi játék után találhatunk is egy paklit (a Harmondale fölötti barlangban), s innentől kezdve bármelyik fogadóban űzhetjük e sajátos hobbit. Különösebb tétje nincs a bősz Arcomage-viadaloknak, bár az egyik küldetés célja az, hogy mindegyik tavernában nyerjünk legalább egy menetet. A szabályok meglehetősen egyszerűek: két varázsló küzd egymás ellen, a cél a másik tornyának lerombolása. A tornyot falak védik a direkt támadásoktól – akadnak ugyan közvetlenül a tornyot sebző varázslat-kártyák is, ám a többség a falak ellen irányul. Minden kártyának megvan a maga manaigénye: a manának több fajtája is akad, s körönként töltődik. Túl részletesen nem is bonyolódnék bele a témába: aki egy kis lazításra vágyik a vad szörnygyilkolászások közepette, az feltétlenül próbálja ki ezt a kissé lebutított Magic the Gathering-koppintást. Lehet, hogy nem igazán korhű és heroikus hangulatú időtöltés, viszont hatalmas ötlet!



PRO ÉS KONTRA

Mint arra már az eddigiekben is célozgattam, a Might and Magic VII egyszerűen hatalmas. Legfőképpen méreteiben. A bejárható játéktér ugyan nem sokat (mondhatni semmit nem) nőtt az előző részhez képest, viszont a küldetések változatosabbak és legfőképpen hangulatosabbak lettek. Annak idején komoly lelki törést okozott, mikor a játék vége felé űrhajók, atomreaktorok és számítógéptermek mélyén kellett bolyonganom – szerintem hatalmas baklövés volt ez a sajátos technofordulat. A folytatásban eddig nem találkoztam efféle furcsaságokkal, s őszintén remélem, hogy ez így is marad. A városi őrök feltűnésével is jóval reálisabbá vált a játék, immáron nem túl jó befektetés a védtelen polgárok legyilkolása (legalábbis 20. szint alatt). A vadonban szintén felpezsdült az élet, némelyik helyszínen szinte egymást érik az egymással viaskodó szörnycsapatok. Egyébként még a legelhagyatottabb pusztát is érdemes szinte lépésről-lépésre átkutatni, mivel számtalan rejtett kincs és egyéb érdekesség várja felfedezőjét. Arra viszont mindenki készüljön fel, hogy a játékban jóformán minden ládát visszataszítóbbnál-visszataszítóbb csapdák védenek – tehát nem árt az ide vonatkozó képességet a lehető legmagasabbra növelni.


Ez egy politikailag abszolút korrekt játék, itt még a goblinból is lehet lovag


Alapigazság: minél ocsmányabb a bejárat, annál vonzóbb a jutalom

Jó hír, hogy a boltokban immáron a különféle varázsitalok receptjeit is meg lehet vásárolni, amivel rengeteg ideg- és karakterölő próbálgatást (vagy internetes töltögetést) meg lehet spórolni. A varázsolni tudó karakterek arcából egyébként visszavettek egy keveset, a legtöbb bűvigét ugyanis csak akkor tudjuk megtanulni, ha az adott szférán belül jártasságunk elér egy bizonyos szintet. Például tárgyakat csak akkor tudunk elbűvölni, ha a Víz szférát legalább mesterfokon ismerjük – amihez viszont nem kevés pénz és mászkálás szükséges. Apró, ám igen kellemes újdonság az is, hogy immáron kedvünkre konfigurálhatjuk a billentyűzetkiosztást. Ja, és a kezdetekkor egy idegenvezető is csapatunkhoz csapódik, aki folyamatosan tanácsokkal segíti a kezdő játékosokat, tehát az irányításra tényleg nem lehet egy rossz szavam se.

Akad persze néhány dolog, ami kissé lerontja a játék élvezhetőségét. Említhetném többek között az AI meglehetősen csacska húzásait, a klasszikus "oszd meg és hentelj" taktika még mindig tökéletesen működik. Persze a végső győzelem elérése még így is embert próbáló feladat, ám ez egyszerűen a szörnyek hatalmas mennyiségének tudható be. Nem egy labirintusban százszámra kell legyilkolni a végeláthatatlan hordákban rohamozó randaságokat – s ez a hack'n'slash idővel bizony elég egysíkúvá válhat. Ilyenkor aztán jöhet egy parti Arcomage, egy csésze kávé vagy egy kis Dungeon Keeper 2. Csakis a világ kidolgozottsága és a valóban változatos küldetések mentik meg a játékot attól, hogy agyatlan mészárlássá változzon, ám helyenként még így is zavaró a dolog. A grafika ugyebár igen messze áll a tökéletestől, s ez áll a hanghatásokra is – még szerencse, hogy a csodálatosan atmoszférikus zene elnyomja ezeket a tompa hörrenéseket és koppanásokat. S akad még egy dolog, ami már az előző részben sem fért a fejembe: vajh' miért nem lehet (az egyébként igen kultúrált) automapra különféle megjegyzéseket biggyeszteni? E módon ugyanis teljes egészében meg lehetne spórolni a hosszútávon ugyancsak idegesítő jegyzetelést – furcsa, hogy ez az apróság senkinek nem tűnt fel.

Hogy mindent összevetve mily verdiktet érdemel a játék? Egy biztos: akinek bejött a Might and Magic VI, az a folytatásban sem fog csalódni. Legalább is nem nagyot, hisz az elődnél azért igenis szebb és élvezetesebb a program. Forradalmi újításokra, soha nem látott megoldásokra azonban senki ne számítson – a készítők ezúttal nem egy örökbecsű klasszikussal akartak előrukkolni, hanem csak egy korrekt folytatással. Különösen hiányoltam a multiplayer-játékot, ami a Might and Magic VII-ből teljes egészében kimaradt. Elismerem, hogy elég körülményes lenne megoldani a dolgot, de azért korántsem lehetetlen. Egy szó mint száz: akadnak fenntartásaim a játékkal kapcsolatban, de a maga műfajában még így is a legjobbak közé tartozik. De a korona továbbra is a Baldurs Gate homlokán csillog...

T.J.

Might and Magic VII

FEJLESZTŐ: New World Computing
KIADÓ: 3DO
WEBSITE: www.3do.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

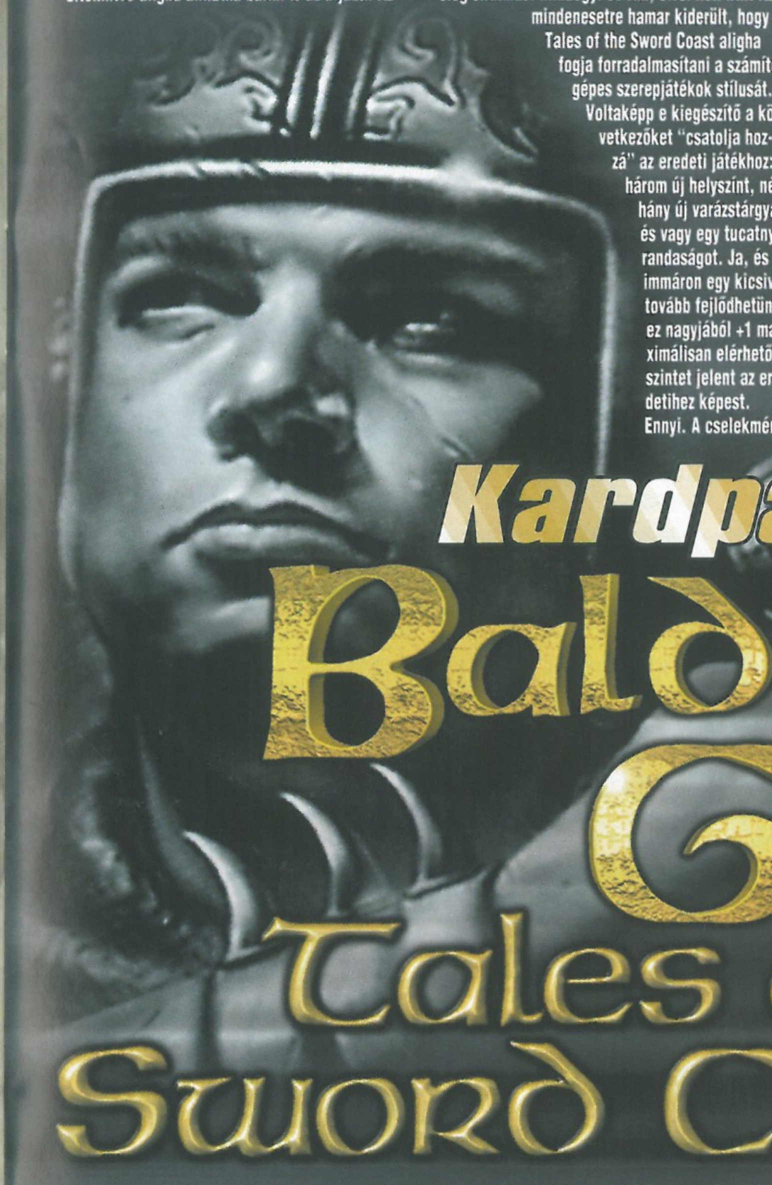
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Inkább kiegészítő-lemez, semmint folytatás – de nekem még így is tetszik

végítélet

86%



Kardparti kard-parti

Baldur's Gate Tales of the Sword Coast

Baldurs Gate – van, ki e nevet nem ismeri? A számítógépes szerepjátékok rajongói között aligha, hisz a Bioware játéka nem is oly rég minden létező díjat és elismerést learatott. Sokak szerint még a "legjobb PC-s szerepjáték" címre is jó eséllyel pályázhatna: a Might&Magic-sorozattól eltekintve aligha állhatna bármi is az útjába. Az mindenesetre biztos, hogy a fejlesztők nem vitték túlzásba a pezsgődurrogtatást és ünneplést, hisz bő fél évvel az eredeti játék megjelenése után már elő is rukkoltak egy küldetéslemezzel, mely az igen hangzatos Tales of the Sword Coast névre hallgat.

Lehet, hogy bennem van a hiba, de én eleinte mélységes gyanakvással szimatoltam körbe a CoV-boy asztalán (szerintem legalább is asztal kell hogy legyen az az izé, ami a vadul burjánzó papír- és egyéb dzsungel alatt rejtőzik) megbúvó dobozt. Valahogy nincs túl nagy bizodalmam a golden editionökben, küldetéslemezekben és kiegészítőkben – a legtöbb efféle cucc már messziről bűzlik a "nyúljuk-le-a-sok-kis-hülyét" mentalitástól. Akadnak persze üdítő kivételek is (a BroodWars például igenis megérte a pénzét), ám az összkép még így is elég siralmas. Mindegy: ez van, erről kell írni. Az mindenesetre hamar kiderült, hogy a Tales of the Sword Coast aligha fogja forradalmasítani a számítógépes szerepjátékok stílusát. Voltaképp e kiegészítő a következőket "csatolja hozzá" az eredeti játékhoz: három új helyszínt, néhány új varázstárgyat és vagy egy tucatnyi randaságot. Ja, és immáron egy kicsivel tovább fejlődhetünk, ez nagyjából +1 maximálisan elérhető szintet jelent az eredetihez képest. Ennyi. A cselekmény amúgy a Sarevok elleni végső ütközet előestéjén játszódik – ebből következően a Tales nem igazán a kezdő csapatokra lett szabva. Az igazat megvallva hetedik szintű csapat alatt még csak megközelíteni sem érdemes ezeket az új helyszíneket. Ezek közül az első még nem is annyira barátságtalan, itt egy varázslóktól és Ankhegektől hemzsegő szigetről kell valami varázsköpenyt megszerezni, az őslakosok leghatározottabb tiltakozása közepette. A Vérfarkasok Szigete már csöppet brutálisabb helyszín, ugyanis hemzseg a vadonatúj szörnyektől. A megfelelő varázsfegyverek nélkül a küzdelem eleve reménytelen, a legtöbb ellenfelet ugyanis nem igazán hatják meg a közönséges gyíklesők. Különösen jól lehet szórakozni a Greater Wolfwere nevű randasággal, mivel rá csak bizonyos varázsfegyverek hatnak, például a kifejezetten alakváltók ellen kovácsolt kardok. Az utolsó, s minden kétséget kizáróan legbrutálisabb helyszín Durlag tornya, egy több szintes kazamatarendszer, tele csapdákkal. A "tele csapdákkal" szófordulat ezúttal szó szerint értendő: egy NAGYON képzett tolvaj nélkül időnk javarésze a holtak feltámasztgatására és táborozgatásra fog elmenni. Egyébként e ponton a játék készítői már megpróbáltak új elemeket is becsempészni a játékba: a ránk váró küldetések ugyanis határozottan kalandjáték-feelinggel bírnak. Végre sikerült túllépni a "menj oda, vágd le/hozd vissza" jellegű feladatokon: egy alkalommal például bort kell készítenünk egy iszákos őrszemnek.

Az alkotók egyébként ilyen-olyan fórumokon sejtelmes utalásokat tettek arra is, hogy az eredeti játék néhány zavaró hibáját kijavítják, s az AI-n is csiszolnak egy keveset. Na, ez utóbbi ugyancsak elkélt volna, a gép ugyanis valami hihetetlenül kretén útvonalakat tudott választani hőseinknek – némely zegzugosabb labirintusban inkább éreztem magam pulinak, mintsem egy kalandorcsapat marcona vezetőjének. Tán mondanom sem kell, hogy a helyzet nem javult sokat... Az egyetlen valamire való újdonság a játék rendszerében az, hogy a cselekmény automatikusan megdermed, ha új ellenfél tűnik fel a látóhatáron.

Ezen a ponton már megkerülhetetlenné válik a kérdés: vajh' megéri ennyi újdonságért ennyi pénzt kiadni? Nos, a Baldurs Gate-fanatikusoknak mindenképp – ha túl sok új helyszín nincs is a kiegészítőben, a meglévők legalább aprólékosan kidolgozattak és változatosak. Különösen igaz ez Durlag tornyára, ahol még a legtapasztaltabb csapatok is vért fognak izzadni. Remek ötlet az is, hogy a Tales végigszenvedése után a szerencsés túlélők ismét megküzdhetnek Sarevokkal... illetve egy "kissé" erősebb Sarevokkal. Szintén a játék erényei közé tartozik, hogy a grafika kissé fel lett tupírozva. No nem az engine változott meg, mindössze a grafikusok végeztek aprólékosabb munkát – holott az eredeti Baldurs Gate sem tartozott a randább anyagok közé. Mindezek ellenére én fanntartom, hogy a bevezetőben is előcitált BroodWars – mint folytatás – azért jóval korrektebb darab volt. A Tales of the Sword Coast mindössze hozzábiggyeszt három új területet a Baldurs Gate eredeti terepéhez, ám nem ad új csavart a történetnek, nem folytatja azt és legfőképp nem szegezi hónapokra a monitor elé az embert. Az igazán lelkes szerepjáték-rajongóknak ugyan még így is kötelező darab, de az eredeti program gigászi méretéből és színvonalából kiindulva azért többet vártam.

T.J.



Kénytelen voltam a hajóstopp kissé szélsőséges változatához folyamodni



Ott állok, ahol a part szakad – így legalább nem kell közelebbről megismerkednem azzal az agyaras rondasággal



Hopp, ez a Wywern szemet vetett törpéimre, ideje bevetnem a légvédelmet

Baldur's Gate: Tales of...

FEJLESZTŐ: Bioware
KIADÓ: Interplay
WEBSITE: www.interplay.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■□
Játszhatóság	■■■■■■■■■□
Szavatosság	■■■■■■■□□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Nem rossz, de az igazi folytatás még várat magára

végítélet

81%

NEED FOR SPEED
ROAD CHALLENGE

Bár autóversenyes játékokból sosincs hiány, a sebesség után szomjazók mostanában mégis a Need for Speed-sorozat új tagjától várják a felfrissülést. Tavaly az NFS3-mal az Electronic Arts megmutatta, miként kell a modern PC-k tudását a minőség szolgálatába állítani: festői tájakon élvezhettük a féktelen száguldást, illetve a vele járó veszélyeket, mind az üldözött, mind pedig a zsaruk szemszögéből. PlayStationre már márciusban kijött a Road Challenge-re keresztelt negyedik rész, s ez már előszele volt annak, hogy hamarosan a PC-n is a gázba taposhatunk. Ahogy az EA ezirányú üzletpolitikáját már kitapasztalhattuk, a PC-verzió ugyan időbeli hátránnyal startolt, mégis jócskán leelőzi a konzolos "csapattársat" – már ami a minőséget illeti. Jó, persze a PlayStation hardvere már elég öreg – az is elismerésre méltó, hogy egyáltalán még versenyben van. Szóval az természetes, hogy a játék szebb lett. Sokkal szebb. Azonban nem csak a külcsín tekintetében történt meg az említett előzés, hiszen dicséretes módon továbbcsiszolták, illetve kibővítették a játéktípusokat is.

CSÚCSMODELLEK CSÚCS KIDOLGOZÁSBAN

A több mint 20 darabból álló autóválaszték nívóját ezúttal sem adták lejjebb. Ahogy már megszokhattuk, a legjobb márkák legújabb típusaiba ülhetünk be: Aston Martin, BMW, Ferrari, Chevrolet, Pontiac, Jaguar, Lamborghini, McLaren, Mercedes, Porsche szerepel a palettán. A kocsik már a harmadik részben is remekül néztek ki, de most még többet adtak a kinézetükre. Kezdődik ott, hogy belátni az ablakokon, sőt, a legtöbb típusnál le is húzhatjuk a tetőt, és megfigyelhetjük, amint a pilótánk alászedi a kormányt. Eszméletlen apróságok emelik az összkép hangulatát: győztesként a célba befarolva például láthatjuk, amint sofőrünk követi a fejével az utána befutókat. Az "autófényezők" is gondos munkát végeztek, most sokkal szebben törik meg a fény a kasztni különböző pontjain, s a tükröződésből végre "kiollózták" a lámpákat.



Te szentséges Casco! Már megint milyen csodaszép szerencsétlenséget okozott a család fekete báránya

A belső nézet szintén nagyon király. Érthetetlen számomra, hogy legutóbb miért csak szoftveres renderrel, illetve csak 12 megás gyorsítókártyákkal volt műszerfal; most mindenesetre lenyűgöző a belső kiképzés, akármilyen hardverrel is játszunk. Eddig a TOCA Touring Carban tapasztalhattunk hasonlót: a 3D-s műszerfal teljesen valóságosan "rezeg" az útviszonyoknak megfelelően, és akár oldalirányba is fordíthatjuk virtuális fejünket. A műszerfal – ahogy a kocsi is – szintén be van árnyékolva, s ami még jobb: ha bekapcsoljuk a fényszórókat, még világít is. Természetesen itt is maximálisan az eredeti autókhoz igazodtak, tehát a BMW-knél például pirosan fénylenek az órák, és így tovább.

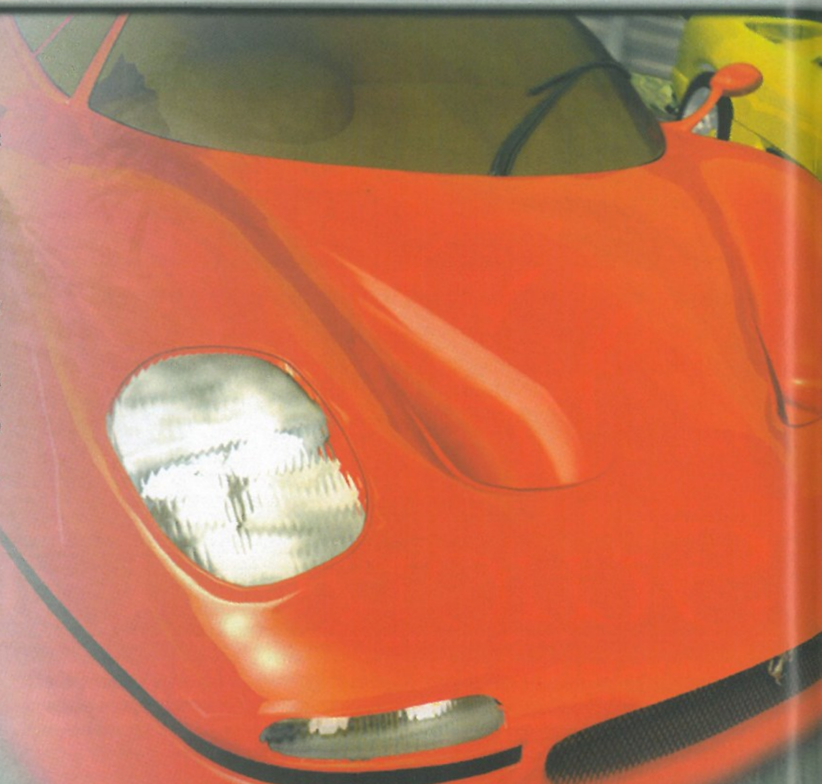
Igen nagy meglepetést okozott, hogy a kocsik otrombán törnek és horpadnak is – ezt általában nem szokták preferálni az autógyárak, amikor eredeti márkákról van szó. Márpedig most sűrűn előfordul, hogy mondjuk egy álom-Mercedesszel indulunk el, viszont a célba már egy tükrök és üvegek nélküli roncs érkezik. A játék intelligensen érzékeli, ha mostohán bánunk a járgánnyal, és különkülön kijelzi, mi mennyire sérült (motor, kormánymű, kasztni, felfüggesztések). Ahhoz például nem is muszáj ütköznünk, hogy a felfüggesztéseket rongáljuk, elég, ha csutka gázzal megyünk rá egy ugratóra. A Hazárd Megye Lordjaiba illő jelenetek után lehet, hogy a következő kanyart már úgy fogjuk bevenni, hogy az aszfaltra leérő alváz kisebb tűzijátékot húz maga után.

Két okból kell óvatosan bánni a járgánnyal: egyrészt azért, mert egy ronccsal sokkal nehezebb a tempót tartani, másrészt ha győztesen érünk is be, többezer dollárt költhetünk el javításra. Amúgy a szerviz is nagyon babán fest: a szemünk előtt simulnak ki a horpadások, s gyógyulnak be az ablakok. Javíttatás helyet persze sokkal kedvezőbb, ha a kocsik fejlesztésére fordíthatjuk a pénzünket. (Tuningolni csak ép kocsikat lehet.) Ezzel a lehetőséggel valószínűleg a legendás Gran Turismohoz akartak felzárkózni, bár a kocsiépítés nem olyan finom módon történik: nem alkatrészeket vásárolhatunk, csupán átfogó teljesítménynövelést kérhetünk. Három fokozatban lehet s maximumra növelni az autó képességeit, ezután már csak úgy léphetünk tovább, ha magasabb osztályba sorolt autót veszünk.

A JÁTÉKMÓDOK

Jut is eszembe: a PlayStation verzióban volt egy elég egyszerű lehetőség a pénz szerzésére, nevezetesen ha egy másik játékostól (aki lehetett egy "mondvacsinált" játékos is) nyertük el az autóját, majd azt eladtuk. Erre a csalási lehetőségre a készítők is felfigyeltek, ezért egy kissé átformálták, pontosabban áthelyezték az amerikai verzió címét adó High Stakes opciót. PC-n csakis karrier módban választható a High Stakes, ami annyit jelent, hogy mindenképpen gépi ellenféllel kell mérkőznünk. Annyi játékostól nyerhetjük el az autóját, amennyitől nem szégyelljük, viszont ezt csak becsületes módon tehetjük, ami időigényes feladat. Ráadásul úgy vettem észre, hogy ha újra versenyzünk, egyre keményebb pilóták állnak ki ellenünk.

A Career módban pénzben játszhatunk valósághű körülmények között. Van továbbá egy-, illetve osztott képernyős kétjátékos Arcade mód, és persze nem hagyták ki a multiplayer játékot sem. Karrierista módban évente vehetünk részt különböző bajnokságokon (tíz idényt versenyezhetünk végig), melyek száma és nehézsége persze az idő haladtával növekszik. Kötetlen és kötött versenyosztályú bajnokságok és kieséses bajnokságok kerülnek megrendezésre – nehézségtől függő díjazással. Néhol bónuszautót is lehet nyerni. Minden évben választható a már említett High Stakes verseny is, amivel párbajt vívhatunk, s az autónk a tét. A nevezés egyetlen feltétele, hogy legalább két autó álljon a garázsunkban.



LÁMBÓ JIMMY ÉS A TÖBBIEK



Ha egy méretesebb jármű segítségével is, de a derék közeg elfogta a pimasz gyorshajtót



Este van, este van, ki-ki nyugalomba' – volt, míg be nem jöttünk kétszázzal a városba

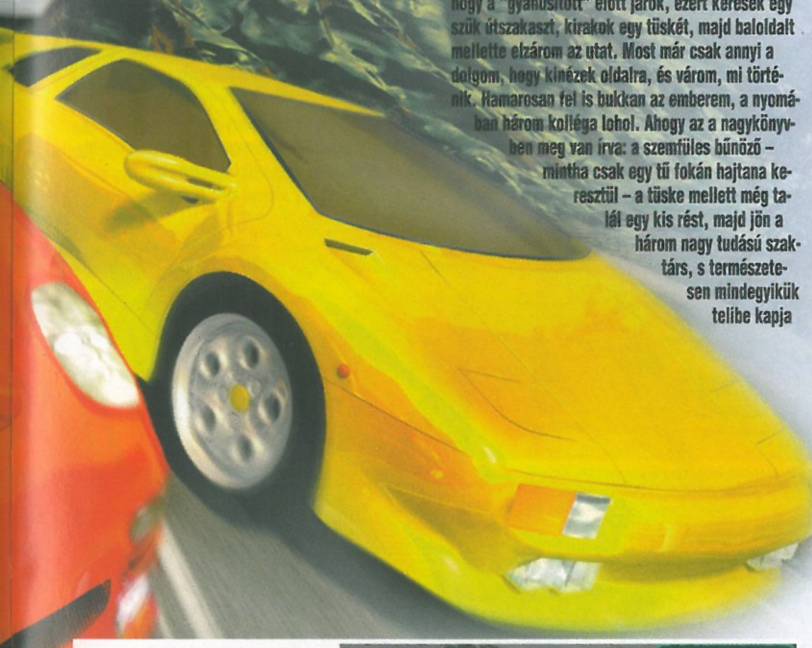
Az arcade módon belül szintén nagy a választék: választhatunk egyszeri menetet tetszőleges pályán (Single Race), rendőrségi üldözést (Hot Pursuit), kieséses bajnokságot (Knockout), és normál bajnokságot (Tournament).

A Hot Pursuit módot továbbfejlesztették, aminek a legfőbb ismérve, hogy amennyiben a rendőrnek ál-

lunk, nem kell kérnünk se tüske lerakását, se egy másik járőrkocsi segítségét: mindent magunknak kell elvégeznünk. Külön van gombja minden műveletnek, s bármikor átvehetjük bármelyik járőrkocsi irányítását – tulajdonképpen egy csapatot kell győzelemre vinnünk. Ráadásul három különböző módon lehetünk kiváló zsaru, avagy a legjobban keresett bűnöző. A klasszikus beállításnál minden olyan, mint az már az első részben is volt. Két civil verseng egymással több körön keresztül, a zsaruk pedig megpróbálják őket fülön csípni. Hamar rájöhetünk, hogy rendőrnek lenni sokkal nehezebb! Olyan kvótát kell teljesítenünk, ami igencsak kimerítő feladat. Ha például két körösre állítjuk a versenyt, mindkét versenyzőt háromszor kell leszorítanunk ahhoz, hogy végre letartóztathassuk őket. Ha a valamelyikük célba ér, azzal a rendőri erők vallottak kudarcot. A Getaway üzemmód hasonlít némileg a valóságra: mintha csak egy szökött bűnöző elfogása zajlana. Két lehetőség van: vagy megfogják a gyanúsítottat a meghatározott időn belül, vagy elmenekül. Üldözőnek és üldözöttnek egyaránt csak egy sansza van. Végül a harmadik módnál, a Time Trapnél megint csak két versenyző indul, ám a Classic-kal ellentétben nem az az elsődleges szempont, hogy minél több büntető cédulát osztogassanak ki a rendőrök, hanem hogy hátráltassák a jómadarakat, nehogy időben célba érjenek. Az idő tehát a kulcsszó: minél többet packáznak a versenyzőkkel, annál kevesebb idejük marad beérni.

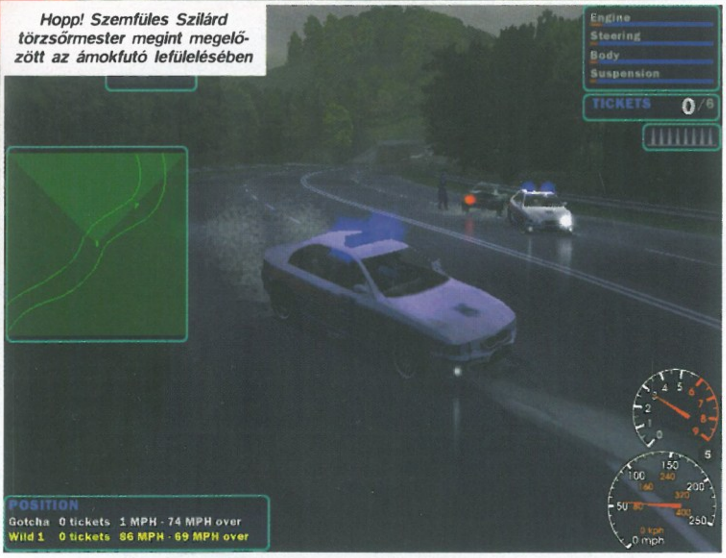
A Hot Pursuit módban van némi gyér civil forgalom is – szóval ne csodálkozzunk, ha felkenődünk egy busz elejére. A program aranyjelvényekkel, illetve kormányokkal szimbolizálja a győzelmeinket, melyekért aztán bónuszautókat kapunk. Azt egyébként nem tudom, miért nem csináltak egy afféle kaland módot is, mint amilyen PlayStationön volt. Persze ott elég egyszerű egy-egy bűnözőt határidőre elkapni, de legalább jól nézett ki, ahogy a rendőr mindig más szituációból eredt a gyanúsított nyomába.





HÜLYE, HÜLYÉBB...

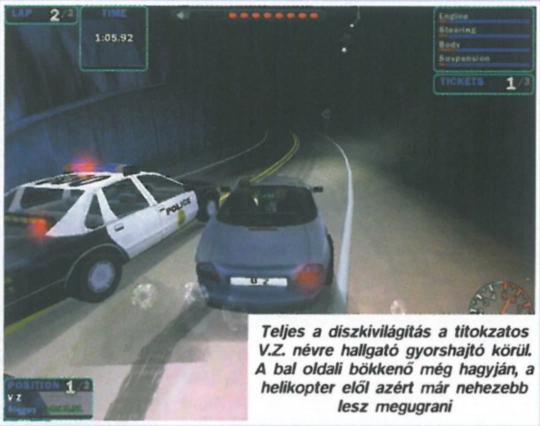
Nem akarok bizonyos hivatású olvasóink lelkébe gázolni, úgyhogy hangsúlyozom: amit most mondani akarok, az a játékban tapasztalható mesterséges intelligenciára értendő. Szóval a fenti alcímben említett szakállas vicc értelmében a alapfokú jelzőt valóban a rend őrei érdemlik ki – és ezt főként akkor fogjuk tapasztalni, ha jómagunk is közéjük állunk be. Képzeljétek el a következő helyzetet: tudom, hogy a "gyanúsított" előtt járok, ezért keresek egy szűk útszakaszt, kirakok egy tüskét, majd baloldalt mellette elzárom az utat. Most már csak annyi a dolgom, hogy kinézek oldalra, és várom, mi történik. Hamarosan fel is bukkan az emberem, a nyomában három kolléga lohol. Ahogy az a nagykönyvben meg van írva: a szemfüles bűnöző – mintha csak egy tű fokán hajtana keresztül – a tüske mellett még talál egy kis rést, majd jön a három nagy tudású szaktárs, s természetesen mindegyikük telibe kapja az autóm... De az üldözések közepette is szörnyen idegesítő a munkatársaink túlzott rámenőssége: hiába vagyok egy sokkal gyorsabb járőrkocsival, nem engednek el, majdhogynem rivalizálnak velem. Pedig egyedül szinte sosem fognak el senkit, az eredményes munka érdekében át kell vennünk az ő irányításukat is.



Hopp! Szemfüles Szilárd törzsőrmester megint megelőzött az ámokfutó lefülelésében

PÁLYÁK

Nem szóltam még a helyszínekről. A Celtic Ruins pályán kelta romok között, poros utakon hajthatunk. A Landsrasse – amint az már a név hangzásából is kiderül – német tájra kalauzol minket – futólag áthaladunk egy kisvároson is. A Dolphin Cove egy gyönyörű tengerparti pálya, világító toronnyal, sűrű erdőséggel. A Kindiak Park Kanadában található, s az érdekessége, hogy az út mentén kanyargó sínpáron néha egy gőzös pöfög. A Route Adonf út legjellemzőbb része egy francia falun vezet át – a szűk utca az egész pálya legkényesebb része. A Durham Road ezzel ellentétben egy többsávos autópálya, bár a felüljárók pillérei azért könnyen megfoghatják a túl gyors játékost, szóval egyáltalán nem könnyű helyszín. A Snowy Ridge az elmaradhatatlan havas pálya: néhol lavinaveszély is van, de szerencsére ott mindig alagútba húzódhatunk. A fentieken kívül még három versenypálya létezik, melyeken ugyan a táj nem olyan változatos, viszont népes közönség, illetve annak morajlása fokozza a hangulatot. Majdnem elfelejtettem megemlíteni a PC-verzió újabb nagy előnyét: a Career módban idővel a régi NFS3 pályák is sorra kerülnek!



Teljes a díszkivilágítás a titokzatos V.Z. névre hallgató gyorshajtó körül. A bal oldali bökkenő még hagyján, a helikopter elől azért már nehezebb lesz megugrani



Érdekes. A Szilárd meleg, napos időt mondott, amely fogalomba egy kis eső belefér – de zivatar villámokkal már kevésbé!

Az autókkal egyetemben a helyszínek is sokkalta látványosabbak. A különbséget főként akkor vehetjük ezt észre, amikor visszalátogatunk a régebbi pályákra. Az új pályákon sosincs például olyan, hogy csak egy egyszerű színátmenet van a magasban: az égbolton mindig felhők úsznak át, az éjszakai futamoknál pedig valószínűleg millónyi csillagot számlálhat meg az, aki nem rest számolgatni őket. Természetesen most sem hagyták ki az időjárási faktort. Mostoha esőzésnél egészen megváltozik a táj: csúszik az út, s dörgések, villámlások adják meg a vihar atmoszféráját.

Az éjszakai menetek kapcsán megint megemlíteném a valósághű sérüléseket. Van ugyanis olyan helyszín, ahol az utcai világítás nem fedi le teljesen a pályát, s ezért a fényszórók teljes hiánya felettébb kellemetlen. A foszforeszkáló útburkolati jelek nélkül a teljes sötétség nagyon zavaró tud lenni – még az is jobb, ha "félszeműek" vagyunk. A lámpák viszont nagyon törékenyek. Az egyszerű közlekedési táblák – amilyeneket nappal csak a hecc kedvéért is kidöntünk – halálos veszélyt jelentenek a fényszórókra! Egyébként az is jópofa, hogy deformálódott kocsinál megesik, hogy a még megmaradt világításunkkal az útpadkát fogjuk fénybe borítani. Mondjuk ha éppen a rendőrök elől menekülünk, ők "megoldják" a problémát: ha nyomunkat vesztik, egy reflektorozó helikoptert küldenek utánunk.

WANTED!

Az NFS4-ről összefoglalásképpen el lehet mondani: majdnem mindent továbbfejlesztettek – valahogy így kell tartani a színvonalat. Füstölgő kémények a háztetőkön s egyéb apró jelek bizonyítják a kifinomult művészi munkát, ijedten ránk villantó civil járművek tanúskodnak az átgondolt programozásról, az eredeti techno zenék pedig mutatják, hogy nem sajnálták a pénzt a minőségre. A Need for Speed immáron negyedik epizódja egyszerűen szebb és élvezetesebb, mint a korábbi – amúgy már önmagában is kitűnő – rész. Sőt így, hogy a régi pályák is megvannak, tulajdonképpen tartalmazza is azt.

V.Z.

Need for Speed - Road Challenge

FEJLESZTŐ: Electronic Arts

KIADÓ: Electronic Arts

WEBSITE: www.ea.com

MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P-II266, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: soros, modem LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Az EA-nak sikerült felülmúlni önnmagát: meghalt a király, éljen a király!

végítélet

96%

Elméletileg nincs abban semmi rossz, ha egy játék megalkotásánál a végigjátszási időt a maximumra akarják kiterjeszteni. Kiváltképp dicséretes ez, ha egy autóversenyről van szó, hiszen ebben a népszerű műfajban egyre-másra jelennek meg a könnyen emészthető, majd hamar elfelejthető darabok. A Breakneck esetében azonban úgy érzem, ez az igyekezet valahogy visszafelé sült el. Úgy is mondhatnánk, hogy a sikertelenséghez vezető út jószándékkal volt kikövezve. Miközben a készítők egészen sajátságos módokat találtak ki a futamok rendszerezéséhez, s a játékost mint menedzsert is be kívánták vonni a szervezésbe, végül is elsikkadt a lényeg: az autóvezetés élménye.



Szerződni vagy sem – ez itt a kérdés!


A konkurrencia elég morcos. A Shootoutban kicsit el is fáradtam tőlük

MINT RÉGEN, A JÁTÉKTEREMBEN

A játékot kétféleképpen, Standard és Arcade módban lehet játszani. Ha minél hamarabb a volán mögé akarunk ülni, az utóbbit kell választanunk. Az Arcade mód menüjében teljesen szokványos dolgokat találunk, úgy mint egyszeri futam tetszőlegesen választott pályán, 3-24 versenyből álló játéktermi mód, időmérő versenyek a legjobb körért vagy a legjobb versenytávért, s végül van multiplayer mód is a hálózati játékhoz. Az Arcade verzióban nem kell szöszmötölni semmivel: kiválasztjuk a versenymódot, majd kiválasztjuk a kocsit és már mehetünk is.

Ágyúgolyó futam



Nos, az egyszeri verseny indítása után nagyjából úgy érezhetjük, mintha visszatértünk volna a kora '90-es évek kezdetleges szimulációihoz. Csakúgy, mint a hajdani Outrun játékokban, különböző országokba tehetünk autós kirándulást, mely pályákon teljesen jellegzetes tájak fogadnak minket. Egyiptomban piramisok lábánál haladunk, Arizonában westernfilmekbe illő kisvárosokban csapjuk fel a port, s a többi nyolc helyszínnél is a helyi nevezetességek bukkannak fel. Noha természetesen 3D-s a terep kidolgozása, s a program használja a 3D-s kártyákat, mégis olyan ósdi atmoszféra lengi a versenyt körül: a kevés színnel "megfestett" környezetben ugyanolyan irreális gyorsasággal suhannak el a 3D-s objektumok, mint a néhai sprite-ok. Semmi nyoma, hogy a program betartatná a valós világ fizikai törvényeit: a kanyarvétel sikere mindössze azon múlik, hogy időben lenyomjuk-e a bal vagy a jobb irányt. Csupán egyre kell ügyelni: hogy a sebességet ne adagoljuk túl. Ha kiegyenesítünk egy kanyart, hát elég furcsa élményben lehet részünk – ahogy borul a kocsi, vagy ahogy épp nekicsapódik valaminek. Elképesztően idegesítő, amikor mondjuk egy kőkorlát oszlopának ütközünk, mire úgy odaragadunk, mintha csak légypapírnak mentünk volna. S nem elég, hogy nem pattanunk le, utána még az is bosszantó, hogy manuálisan kell rükvercbe kapcsolni, majd vissza egyesbe. Van ugyan (opcionálisan bekapcsolható) automata hátramenet, ám az még rosszabb: alig akarja bevenni a sebességet az autó – úgy tűnik, a kódolásnál lehet hiba. Egy szó mint száz: nem érdemes a tolatást használni, egyszerűbb, ha az R billentyűvel visszarakatjuk magunkat a pályára.

Az is a régi időket idézi, hogy ezekhez a felgyorsított ritmusú versenyekhez rettentően szűk pályákat terveztek. Többnyire kétsávos utakon kéne előzgetnünk az ellenfeleket, de olyan utakon, ahol az útpadkán közvetlenül mindjárt fák nőnek, vagy éppen szikladaraboknak ütközhet az óvatlan játékos. Hibázni pedig nem lehet, mert amúgy sem kis teljesítményünkbe kerül tartani az iramot. Ha borulunk vagy karambolozunk, már csak arra számíthatunk, hogy néha a többiek is hibáznak.

Hogy végül is nem teljesen játszhatatlan a játék az egyrészt annak köszönhető, hogy kikapcsolhatjuk a fákkal való ütközést (mikor is simán áthajthatunk rajtuk), másrészt pedig a mitfárerként szolgáló jelzések segítenek sokat. A képernyő tetején felvillanó nyilak nem csak hogy előre megadják a várható kanyar irányát és intenzitását, de még azt is mutatják, hogy az aktuális sebességünkkel mekkora esélyünk van bevenni őket. Ha a nyíl piros, melegen ajánlott lassítani: ha ezt megtettük, láthatjuk, hogy a jelzés kezd átszíneződni sárgába. Sárgánál még kockázatosan ugyan, de át lehet jutni a veszélyes szakaszon, ám ha biztonságosan akarunk autózni, csakis a zöld nyilakkal vesszük be a kanyarokat.

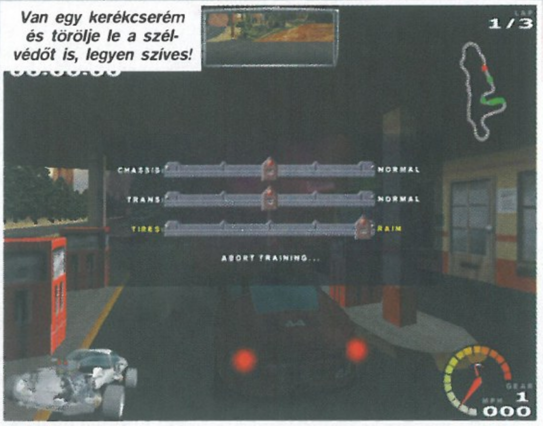
TÚLSZERVEZETTSÉG

A helyszínek tehát bár létező országokban lettek elhelyezve, igencsak meseszerűek, és a fantázianéven szereplő autók teljesítményéről is hasonlók mondhatók el – noha a külsejüket tekintve szemlátomást valódi márkákat másoltak le. Több mint 40 járgány szerepel: vannak sportkocsik, veteránautók, kis autók, monster truckok, van egy Forma 1-es gép, egy kamion, és egy gokart, továbbá még felfegyverzett autók is akadnak.

Hogy ilyen sok típus közül válogathatunk, az a másik üzemmóddal, a Standard móddal van összefüggésben. A Standard módban egészen sajátos módon szervezhetjük meg az egyes idényeket. Amikor elsőként fogtam neki egy szezonnak, elég nehezen akadtam rá a verseny indítására, mert bizony sok mindent meg kell tenni még a rajt előtt... Meg amúgy eléggé meg is van kavarva a



Foxhunt. A csuka fogta róka klasszikus esete

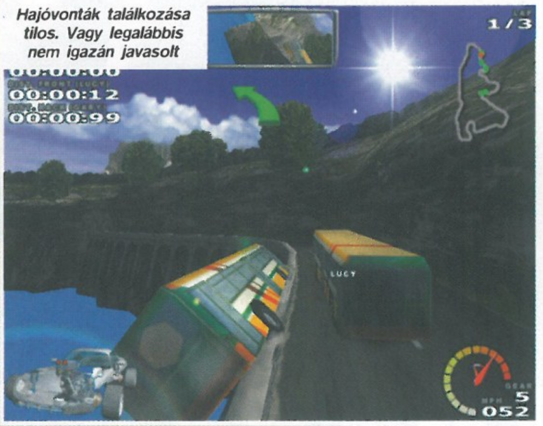


Van egy kerékcserém és törölje le a szélvédőt is, legyen szíves!

menürendszer, szóval nem árt a játék kommentátora, Eddie tanácsaira odafigyelni, aki folyamatosan közbeszól néhány animáció (illetve info-ablak) formájában. Eleinte sokat segít, bár később kissé idegesítővé válik a búrája. Ha nem akarjuk az elbaltázott futamaink után a hülye megjegyzéseit hallgatni, jobb ha kikapcsoljuk őt. Nos, amikor a Championsip Game-et elindítjuk, először is több idétlen pofa közül szereplőt kell választanunk (aminek gyakorlati jelentősége nincs), s megadhatjuk, hogy milyen versenyosztályban kívánunk bajnokok lenni. A Premium Classban sportkocsik versenyeznek, a Classicnál veteránautók, a Bonsai Racernél pedig olcsó kis autók. Ha ezek mindegyikén belül mind a négy ligában (nehézségi szinten) bajnokok leszünk, akkor válunk a Versenyosztályok Bajnokává. Indulásnál legalább az egyik versenyosztályba be kell neveznünk.



Ezek után szponzort kell keresnünk. Itt látszik, hogy mennyire ostoba részletekre is gondot fordítottak: még arról is kérhetünk egy rövid animációt, hogy az adott cég mivel foglalkozik. A legfontosabb azonban a felkínált szerződés szövege, amit a cégjelzéses kamionok fölött olvashatunk. Az első két paragrafusban azt a kikötést olvashatjuk, hogy legalább milyen eredménnyel kell végeznünk a bajnokságban, és hogy mennyi helyezést kell minimálisan elérnünk. Ezek alatt a díjazásunkról kaphatunk infot: mennyi pénzt zsebelünk be egy-egy meghatározott helyezésért, illetve hogy mennyit kapunk majd akkor, ha végül teljesítjük a szerződés első két pontját. A megkövetelt teljesítmény természetesen összefüggésben van a javadalmazásunkkal. A szerződés aláírása után már nem sorban következnek a menük, hanem össze-vissza lépkedhetünk. Ekkortól aktiválódnak a játék oldalról begördülő paneljei: ezek közül a bal oldali mindig az aktuális témán belüli szelektálásra vonatkozik. Elsőnek a kocsik vásárlásánál vesszük hasznát. Beállíthatjuk, hogy mely versenyosztályból lehessen válogatni, vagy hogy ne csorgassuk feleslegesen a nyálunkat, azt is megtehetjük, hogy csak azok között lapozgatunk, melyekre elég a pénzünk. A kocsivásárlás után éves tervet kell készítenünk: ez az első pont a jobb oldali panelen (mely panel a bal oldalival ellentétben állandó). A tervezésnél egy "naptár" jelenik meg, melyen kiválaszthatjuk, melyik héten milyen versenyre akarunk benevezni. Ez tulajdonképpen a



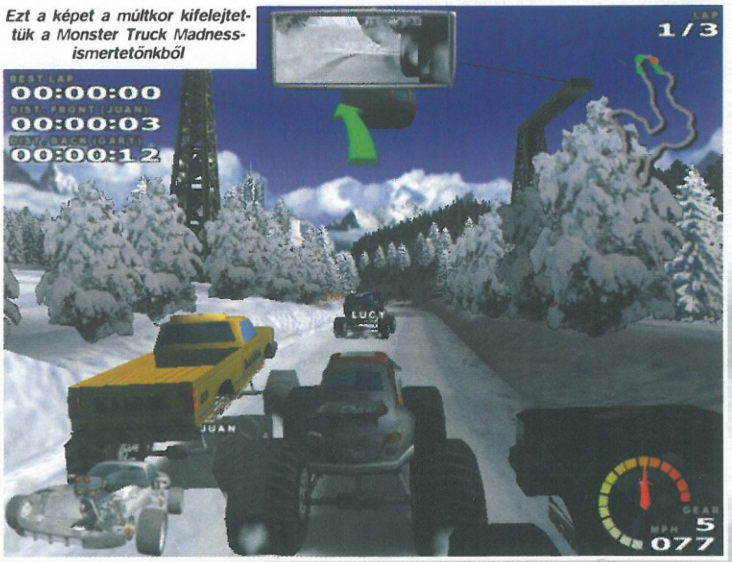
Hajóvonták találkozása tilos. Vagy legalábbis nem igazán javasolt

játék legérdekesebb része: a karrierünk építgetése során nem egyszerűen csak végig kell mennünk a bajnoki futamokon, hanem a pilótánkat év közben egyéb versenyekre is benevezhetjük. Vannak speciális kupák speciális járgányokkal, avagy olyan játékmódok, ahol a szabályok elég egyediek. A Fox Huntingnál rókaüldözést játszhatunk: egy versenyző menekül, a többi pedig üldözi. A préda némi előnyt kap, s akkor veszít, ha az egyik üldözőnek több mint 30 másodpercig sikerül eléje kerülnie. Ugyanezt játszhatjuk Shoot Out módban is, ami annyit jelent, hogy a résztvevők fegyvereket is használhatnak. A préda olajfoltokat engedhet ki, az üldözők pedig géppuskával vadászhatnak. Vannak továbbá Deathmatch futamok is: ezeken szintén a fegyvereké a főszerep, de mindenki mindenki ellen nyomja az ipart.

A játékmódok kipróbálására egyébként a "Just for fun race" az ideális: ezt még azelőtt indíthatjuk, hogy egyáltalán nekikezdenénk az idénynek. Az idényen belül már csak egy módon lehet gyakorolni: a jobb oldali panel Training pontjával. De térjünk vissza még egy kicsit a naptárhoz. Szóval a kívánt versenyeket gombostűkkel jelölhetjük meg, s miután legalább egy tű be van szúrva, a jobb oldali panel alján találjuk a következő verseny indítása (Next Race) parancsot.

A versenyek kijelölésénél előfordulhat, hogy szívesen indulnánk valamelyiken, de mégsem tudjuk megjelölni. A szürke betűk azt jelzik, hogy vagy nincs olyan osztályú járművünk, amit benevezhetnénk (például nincs páncélozott autónk fegyveres játékhoz), vagy nincs elég pénzünk, hogy áthurcolkodjunk az adott országba – mert hát az utazásért szintén fizetni kell. A kijelölést egy kissé felgyorsíthatjuk a bal oldali panel segítségével. Ebben a menüben a panel tetején azt állíthatjuk be, hogy hány hétre tervezzünk automatikusan. Alatta különböző kategóriákat pipálhatunk ki, s nevezhetjük be vagy töröltethetjük a pilótánkat a kijelölt időszakon belül valamennyi olyan versenyre. A piros kapcsolóval válthatunk a visszahívás (Withdraw) és a beléptetés (Enter) között. Tervezhetünk továbbá extra futamokat is automatikusan, s ha nagyon lusták vagyunk, az egész tervezést ráhagyhatjuk Eddire.

Az eddig leírtak alapján most már bátran nekifoghatunk egy versenynek, de azért a jobb oldali panel még tartalmaz néhány fontos lehetőséget! Visszaléphetünk az "autópiachoz" új autókat venni vagy bérelni (shootout esetén). Elérhetjük a tuningműhelyt, illetve az autó finombeállításaihoz szükséges szerelőműhelyt (itt állíthatjuk össze a fegyverarzenálunkat is). Időnként a karbantartó részleget is kénytelenek vagyunk meglátogatni. Ha nagyon leégtünk, el is adhatunk autókat. Talán az sem mellékes, hogy a versenysorozatok eredményeit követni tudjuk, sőt statisztikákat tanulmányozhatunk, és a szponzorálásról is kérhetünk infot. A panel közepén folyamatosan az aktuális anyagi helyzetünk van kiírva, melynek kialakulását az alatta lévő kapcsolóval pontról pontra nyomonkövethetjük. A maradék opciókkal – csak hogy teljes legyen a leltár – a mezőny összetételét vizsgálhatjuk át, a visszajátszásokat nézhetjük meg (kivághatunk részleteket, elmenthetjük őket), a játék általános opcióihoz léphetünk, visszakerülhetünk a játékválasztáshoz, s végül egyedi neveket adhatunk az autóknak. Ez utóbbit nyilván azért találták ki, hogy ne kelljen licencjogokért pénzt kiadni: így aki mondjuk a Dodge Vipert az eredeti nevén akarja látni, hát nyugodtan átnevezheti.



Ezt a képet a múltkor kifelejtettük a Monster Truck Madness-ismertetőnkből

AZ ÉRTÉKELÉS

Befejezésül elmondanám, hogy nekem miért nem tetszett a Breakneck. Először is nem tetszett, hogy folyamatosan kifagyott az egyik német pálya – pedig kész verziót teszteltem. Aztán nem tetszett, hogy bár a grafika nem rossz (főként az autók szépek), olyan csúnya effektek éktelenítik el az élményt, mint hogy éjszaka a fénycsóva a fényszórók helyett a kocsi belsejéből indul ki, vagy hogy az autókról lekérhető demóképsoroknál a nagyobb járművekhez nem igazodik a nézet (ergo átlukad a kamera a kasztnin). A változó időjárás is nagyon igénytelen: pusztán rárajzolják az esőcseppeket a meglévő tájra és kész. Még a madárcsiripelés sem szünetel, ami elég meglepő szakadó esőben. Pedig egyébként a háttérzajok nagyon jók – mint minden mellékes körülményre, erre is sok gondot fordítottak. Tény, hogy sokat adtak a részletekre, s az idények szervezésénél tényleg minden szempontot figyelembe vettek (talán túl is bonyolították), de én valahogy jobban örültem volna, ha az irányíthatóságra és a kocsik viselkedésére legalább akkora hangsúlyt fektetnek. Lehet, hogy egyesek még preferálják a régimódi játéktermi stílust, de úgy érzem, hogy aki nem igényli az élethű autókat, az nem igényli az élethű menedzserkedést sem – szóval a Standard móddal mindenképpen luftot rúgtak az alkotók.

V.Z.

Breakneck

FEJLESZTŐ: Synetic
KIADÓ: THQ
WEBSITE: www.breakneck.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 24MB RAM
Ajánlott: P233, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■□□
Játszhatóság	■■■■■■□□□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Nem valami nagy autóverseny, de egy biztos: eltér a jelenleg uralkodó trendekől

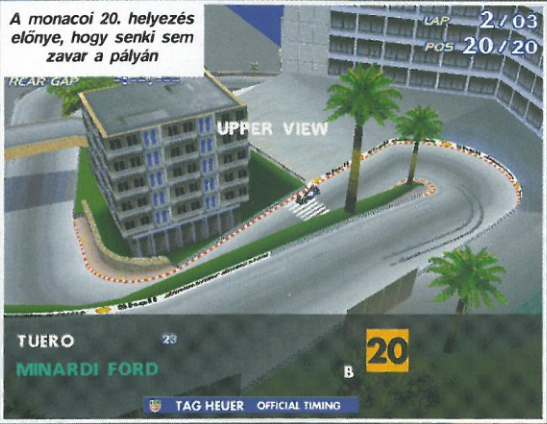
végítélet

76%

OFFICIAL FORMU RACING

FORMAHANYATLÁS

Ahogy azt már megszoktuk, a Forma 1 évről évre nagy versengéseknek a színtere. Nem csak az aszfalton, de a pályán kívül is folyik a harc: ringbe szállnak az autógyárak, hogy melyikük tudja a legerősebb motort biztosítani, s vetélkednek még maguk a pályák is, hiszen egy verseny megrendezésének a joga nagy megtiszteltetés. Egy jó ideje már a játékkiadók is beszálltak ebbe a cirkuszba, hiszen a "hivatalos" titulus fél sikernek számít egy Forma 1-szimulációnál. A kialakult versengésből tavaly az Eidos került ki győztesen. Hogy mi, játékosok mit nyertünk ezzel, az már más lapra tartozik...



A monacoi 20. helyezés előnye, hogy senki sem zavar a pályán

A PÉNZ BESZÉL...

Mint amikor egy gyengébb pilóta egy bivaly autóval hagyja ott a nagy ászokat: kicsit ez volt az érzésem az Eidos fent említett győzelmével. Szemlátomást nem a tehetség, hanem a megfelelő anyagi háttér döntött. Mert ugye minden évben egyre több F1-játék jelenik meg, úgyhogy valami maradandó megalkotásához nem kevés tehetség kell – sokkal egyszerűbb megvásárolni azt a bizonyos



Átminősültem triciklivé

"official" címkét. Én tudom, hogy nem hálás feladat a Forma 1 X-edik megjátékosítása, hiszen a hivatalos pályák évek óta nem sokat változnak, mégis minden évben valami többet kell – vagy legalábbis kéne – nyújtani a sportág rajongóinak. Még élethűbb grafikai kidolgozást, még kifinomultabb intelligenciával rendelkező gépi játékosokat: efféle árnyalatnyi különbségekre gondolok. Az ez évi hivatalos F1-játékról viszont semmiféle rendkívülit nem lehet elmondani. Színtelen grafika, elnagyolt pályakidolgozás, szokványos opciók – s ezzel össze is foglaltam a lényeget.

De maradjunk egyelőre csak a tényszerű adatoknál, szóval amiben biztosak lehetünk: a 16 eredeti pálya mind benne van a játékban, és a 22 versenyző (Villeneuve-öt kivéve, aki nem adta el a nevét az FIA-nak) név szerint szerepel. Igazi pályák, igazi versenyzők, azaz látszólag minden nagyon hivatalos. Azonban hiába hangoztatják annyira ezt a jelzőt, a játék stílusát tekintve még sem annyira szimuláció, hanem inkább egy arcade verseny. Még ha elhagyunk minden segítő opciót is, és a körülményeket a legvalóságosabbra kapcsoljuk, akkor sem olyan nehéz elvezetni az autót, és a többiek sem tűnnek szuper intelligensek.

A MENÜ

A főmenüben a szokásos módok közül válogathatunk: gyors menet egy szabadon választott pályán tetszőleges hosszúsággal (Quick Race), egyszeri menet, ami egyetlen nagydíj teljes menetrendjét követi az edzésektől a versenyig (Single Race), és bajnokság, aminél egy teljes idényt versenyezhetünk végig (Championship). A bajnokság választása esetén új szezonba kezdhetünk, folytathatunk egy már megkezdettet, vagy akár a régen lefutottak eredményeit tanulmányozhatjuk. További játékmód még a gyakorlás (Practice), és persze van multiplayer játék is.

A főmenü második pontjával, a Grand Prix opcióval a nagydíjak, azaz a pályák közül válogathatunk: bajnokságnál a custom opcióval egyéni összeállítású idényt kreálhatunk, hasonlóképpen tetszőlegesen megválasztható körszámmal. Persze ha mindent hivatalosra rakunk, akkor minden úgy következik majd, mint ahogy az a '98-as évben történt.

A Parameters menüpontnál a környezet paraméterei kaptak helyet. Itt sem találunk semmi szokatlan dolgot, leszámítva talán a "Category" címszót. Köztudott, hogy az istállóknak is vannak jobb és rosszabb napjaik: a "kategóriák" opció ezt próbálja szimulálni. Ha realisztikusra állítjuk, akkor minden csapatnál ugyanolyanok lesznek az esélyeink, mint anno '98-ban az adott időpontban. Ha gyengébb istállót választunk, dupla olyan jól kell vezetnünk, hogy az élre kerüljünk. A realisztikus módozaton kívül öt különböző minőséget, illetve véletlenszerű teljesítményt választhatunk: ezeknél a módoknál minden egyes csapat a választott kategóriába lesz besorolva. A már említett szokványosnak mondható paraméterek pedig a következők: nehézségi szint (ami főként a maximális sebességre van hatással), üzemanyag/gumielhasználódás (ami ha relatív, akkor a verseny hosszától függ), játéktermi vagy szimulációs viselkedés (s ez nem csak a saját autónkra értetődik, hanem az ellenfelek magatartására is), a résztvevő kocsik száma (ez minimálisan három), és végül az időjárás, ami ha véletlenszerű (Random), akkor még verseny közben is eleredhet az eső, mely körülmény persze megnöveli a boksz szerepét.

A főmenü maradék két pontjával készíthetünk saját játékosokat (Player), s választhatunk nekik istállót (Team).

Na de lépjünk tovább, a futamok menüjéhez! Itt a készítők büszkesége leledzik az első helyen: a Helicopter opcióval madártávlatból tanulmányozhatjuk a pályát. A helikopter frankón körbevisz minket, közben pedig egy idegenvezető ad instrukciókat, illetve mond el érdekességeket a látottakhoz kapcsolódóan. Ha megvolt a "légi bemutató", mehetünk gyakorolni (Free Practice), s orrvérzésig körözhetünk az aktuális pályán. Utána jön az időmérő edzés, ahol végre eldől, kié lesz a pole pozíció. Végül a bemelegítés (Warm-up) után máris nekilódulhat a teljes mezőny (Race). Ha egyébként lusták vagyunk az időmérő futamokkal bajlódni, rögtön a versenynek foghatunk: ez esetben véletlenszerűen kapjuk a rajtpozíciónkat – igen jótékony újítás a készítők részéről, hogy nem automatikusan az utolsó hely a miénk.

A kezdőknek ajánlom figyelmükbe a Driving Aids pontot, itt kapcsolhatjuk ugyanis be a következő segítségeket: automata váltó, fékrásegítés, kormányzás-segítség (digitális irányítás esetén ez nélkülözhetetlen), az optimális sebességfokozat jelzése, sérülések mellőzése, és végül az autó visszahelyezése baleset esetén.

Amikor végeztünk már egy futammal,



Helikopter a Hungaroring felett

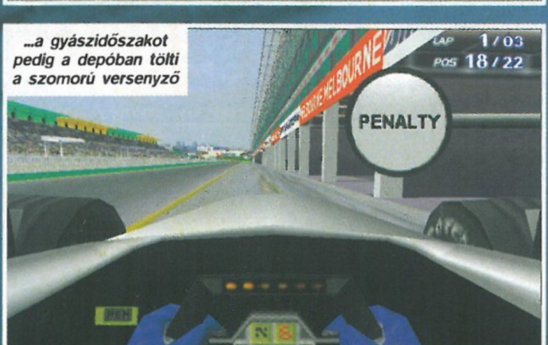
megjelenik a Results opció is, amivel a garázsba lépve az eredményeinket nézhetjük át. Aktiválódik továbbá a Next GP is, mellyel a következő nagydíjhoz ugorhatunk.

A garázsba egyébként minden futam előtt benézhetünk – és érdemes is benézni! A falon lévő monitoron meggyőződhetünk róla, hogy a pálya egyes szakaszain mik az ajánlott sebességek, milyen időjárásra számíthatunk, s tájékoztatást kapunk még a pálya minőségéről is (érdesség és tapadás). Ez utóbbiaknak megfelelően kell kiválasztanunk aztán a gumit (a gumicseréhez a kocsira kell mutatni, de mellesleg több más műszaki módosítást is itt tehetünk meg). Hátul, az asztalon láthatunk egy újabb képernyőt: ezen a kvalifikációs eredmények vannak felsorolva, illetve a bemelegítésen elért idők. Végül van még egy képernyő a kocsi mellett is: ezzel az ajánlott stratégiát tanulmányozhatjuk, azaz hogy hányadik körben érdemes kiállni a bokszba.



A versenyek után – ahogy kell – a kocsik visszaállnak a garázsba, s a letakart autó mellett már csak a végeredményt nézhetjük át, továbbá hogy ki miként szerepelt. Egy másik lehetőség, hogy nem csak az eredményt, hanem magát a versenyt tanulmányozzuk, hiszen a garázsból tekinthetjük meg a visszajátszást is. (Amúgy menet közben a Backspace-szel is bekapcsolhatjuk a Replayt.)


A pálya lerövidítése rendszerint egy gyászzászlót eredményez...



...a gyászidőszakot pedig a depóban tölti a szomorú versenyző

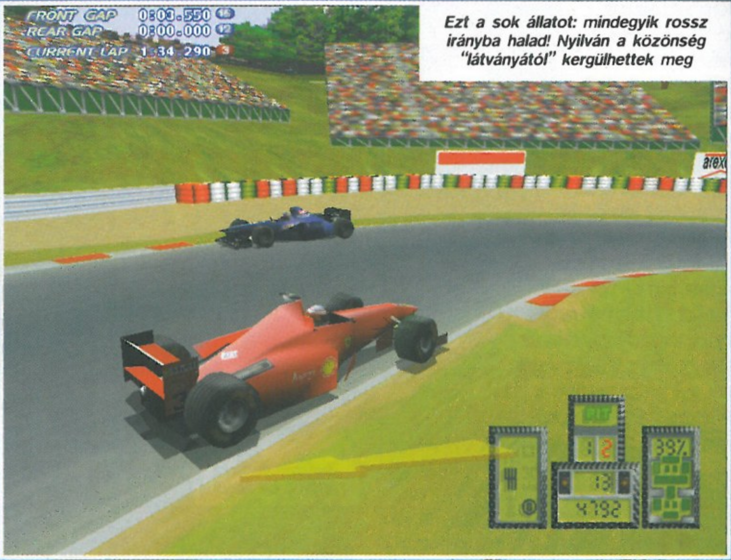
A LÁTVÁNYTALANSÁG

A játéknak kétségkívül a grafikája a leggyengébb pontja. A Lankhor által kifejlesztett 3D-s engine-t csak azok fogják isteníteni, akik még nem szereztek be valamilyen 3D-kártyát, mert azt el kell ismerni, hogy a software renderelés szép simán fut. Ez azonban sovány vígasz azok számára, akik megvették a Voodoo3-ukat, amivel ugyanolyan színvonalat kapnak, mint 2 évvel ezelőtt. Hiába van több mint 20 választható kameranézet, ha egyszer nincs semmi látványosság, amiben gyönyörködhetnénk. A szépen beárnyékolt autók még úgy ahogy tűrhetőek, csak hát a sérüléseik igen bénák. Mindig ugyanazok a meghibásodások keletkeznek. A menetrend a következő: az ütközésektől először leszakad az elülső szárny, majd elferdül az egyik kerék, ami így súrlódni és füstölni kezd, s végül kipukkad, mint egy léggömb. Az apró részletekre egyáltalán nem adtak. Például amikor a fenti "durrdefekt" esetén a bokszba kiállunk – miután a műhely képernyőjén megadtuk, milyen gumikat akarunk feltenni – az animáción már egy teljesen ép abroncsot szerelnek le. A bevezetőben pontosan ezekre az apró nüanszokra céloztam: más F1-játékokban klasszul füstölnek a gumik, felizzanak a féktárcsák, amik ezúttal mind hiányoznak – vagy legalábbis spártaian egyszerű effektusokkal oldották meg őket. A pályákkal pedig még rosszabb a helyzet. A nézőket mindenütt csak színes maszatok szimbolizálják, még a városi pályán sincs a korlátok mögött egyetlen magányos bámészkodó sem. A grafikusok nem sokat törődtek az eredeti helyszínekkel. Nem emlékszem például olyasmire, hogy a Hungaroringet egy áthatolhatatlan esőerdő öleli körül. De Monaco is elég furcsa képet mutat – főleg ha a fejlesztők büszkeségét, a helikopteres "városnézést" választjuk. Láthatjuk, mennyire egyszerűek az épületek, s hogy a színfalak mögött húsz méterre már nincs semmi. Ráadásul nem csak esztétikailag hiányosak a pályák: nincsenek például guminyomok sem! Az aszfaltra koptatott gumiréteg pedig tudvalevő, hogy a versenyzők által választott ideális nyomvonalat mutatja.


A Ferrari-depónak egy lakója van, az viszont igen dolgos: szorgalmasan cseréli ugyanazt a kereket

A konkurenciához képest árnyalatnyi eltérések tehát vannak, csakhogy azok negatív irányba történtek: nem esne nehezemre még néhány további hiányosságot felsorolni úgy a külső "mázat", mint a belső tartalmat tekintve. Igaz, hogy látszólag jelentéktelen apróságokról van szó, és ezért azt nem mondanám, hogy förtelmesen rossz ez az idei Formula 1, de amikor már volt sokkal jobb ebben a műfajban, akkor miért kéne megelégednünk a kevesebbel?

V.Z.


Ezt a sok állatot: mindegyik rossz irányba halad! Nyilván a közönség "látványától" kergülhettek meg

Official Formula 1 Racing

FEJLESZTŐ: Lankhor
KIADÓ: Eidos
WEBSITE: www.eidosinteractive.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P90, 16MB RAM
Ajánlott: P200, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: soros, Modem, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Távolról sem a legjobb F1-szimuláció – s ezt teljesen hivatalosan állítom

végítélet

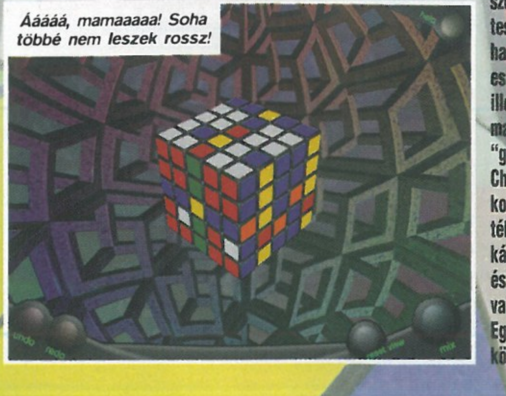
70%

Ez nem műanyag!

Igaz, hogy mostanában Európa Úniót játszunk a mi kis kontinensünkön, de ha a polgárból kitör a nemzeti érzés, akkor azért jóleső érzéssel nyugtázhatja, hogy a magyarság azért lélekszámához viszonyítva igen rendesen adagolt olyan fiakat, akik világszerte ismertté tették e kis ország nevét. Semmelweisstől Puskásig sorolhatjuk a példákat, de ha a mi kis pátriánkat, azaz a játékokat vesszük alapul, akkor nyilván mindenki előtt egyetlen ember neve merül fel azonnal: Rubik Ernőé. Nevezett úriember a hetvenes-nyolcvanas években ugyanis többszázmillió embert kergetett játékaival hol a végtelen önimádatba ("hú, de májer csóka vagyok!"), hol pedig a teljes letargiába ("miért nem megy abba a jó édes megveszekedett... satöbbi"). Az egy más kérdés, hogy Rubik úr rossz helyen és rossz időben született – ha Ernie Rubic néven látta meg volna a napvilágot, akkor manapság talán nem Bill Gates-nek hívnák a Föld leggazdagabb emberét. Lévén a magyar copyright anno nem volt érvényes az egész világon, pont úgy járt, mint mondjuk a Tetris ruszki megalkotója: nagyszerű profitot hozott azon dicsőséges "nyugati" cégeknek, akik lelkiismeret furdalás nélkül ellopták ötleteit, lévén saját kis szellemi tőkéjük nem tette lehetővé, hogy betörjenek a játékpiacra. Pedig egy Rubik-játék tulajdonképpen igen egyszerű recept alapján leírható (már ha van egy zseni, aki le tudja írni): végy egy csipetnyi alkalmazott matematikát (kombinatorikát vagy valószínűség számítást), és (fröccs)öntsd azt olyan formába, hogy mindenki izgatóbbnak találja, mint Sharon Stone-t az Elemi ösztönben (szoknyában, bugyi nélkül). Fenti definíció alól egy kivétel létezik, a Bűvös Kígyó. Ez talán egy szimpla ujjgyakorlat lehetett Rubik úr részéről, hiszen nem játék volt, inkább egy találós kérdés: a "játékos" élete hátralevő részét afölötti gondolkodással töltötte, hogy vajon mi a szűzmáriától tekereg az a kígyó, amikor megfogják a farkát. Saját tapasztalatból kiindulva nyilván mindenkinek vannak ötletei – de ez a kígyó műanyag! Mindegy. Maradjunk annyiban, hogy Hasbroék mostanában egy kis számítógépes gyűjteményben állítottak "emléket" Rubik Ernő játékainak, ahol az egyszeri játékos a számítógép előtt ismerkedhet a Mester egykoron viselt dolgaival – meg persze az újakkal is, hiszen némelyik játék számítógép nélkül igencsak körülményesen lenne megvalósítható.


Sose tudtam kirakni – vajon miért pont most sikerülne?

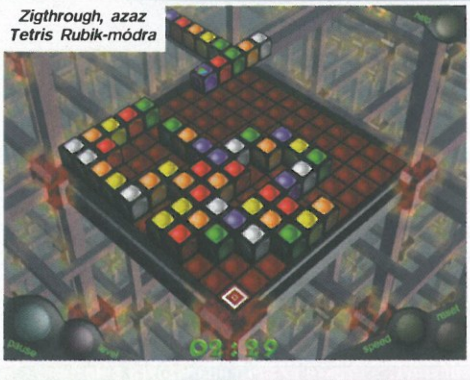
Az első játék természetesen nem lehet más, mint Rubik legnagyobb sikere, a Bűvös Kocka, amely – nem túlzás állítani – a maga idején megrengette a Földet (talán még sokkal jobban, mint a Tamagocsi). Annak idején hivatalos világbajnokságokat rendeztek belőle, és asszem a világrekord olyan 7-8 másodperc körül mozgott. (Már elnézést az "állat" kifejezésért, de én napokig tekergettem egy ilyen összezatyult kockát, és az istennek sem jutottam vele semmire – az ilyesféle jelzőket nyilván kisebbrendűségű komplexusom diktálja). Kötve hiszem, hogy valaki nem tudná miről van szó, így csak a hely kitöltésének kedvéért jegyzem meg, hogy a feladat annyiból áll, hogy egy 3*3*3-as élekkel rendelkező kockát úgy forgassunk ki, hogy minden oldalán azonos színek legyenek. A játékot lehet indítani Free play módban, ahol tetszés szerinti méretű kockát (illetve téglatestet) tekergethetünk kedvünkre: a hagyományoson kívül találunk 2*2*2-es mini, 4*4*4-es maxi változatokat, illetve 3*2*2/2*3*3 téglákat, továbbá mazochisták tekergethetnek 5*5*5-ös "giga" verziókat is. Emellett van egy Challenge mód is, ahol a hagyományos kockán egy adott állásból indul a játék. Ezek között megtaláljuk a kirakáshoz vezető lépések számát jelölő 3 és 4 tekerést, a klasszikus állásokat, valamint a teljesen összekeverteket. Egy-egy sikeres "kitekerés" után egy következő "szint" következik, ahol egy másik kétségbeejtő állásból kell a kocka felületeit egyszínűvé varázsolnunk, mellesleg 1-100-ig díjazza a játék, hogy milyen szinten váltunk a Rubik-kocka mestereivé. Szó se róla, pár órányi tekergetés után a játékosnak muszáj lesz azzá válnia, mert a játék tökéletesen megtanít arra, hogy adott állásból hogyan lehet 3-4 lépésből sikeres megoldást találni.


Ááááá, mamaaaaa! Soha többé nem leszek rossz!

A következő játék a Cover Up, amelynek magyar megnevezését sajnos nem tudom, mert eddig nem ismertem. Ez mondjuk igencsak szomorú, mert egy nagyszerű és kőkemény logikai játékot takar. Adva vagyon egy 6*6 mezőnyi tábla, amelyen – nehézségi szinttől függő számú és elhelyezkedésű – színes bábu tornyozódik. A feladat abból áll, hogy az egész táblát beborítsuk a bábukkal, azaz minden pozícióban csak egy "szint" legyen. A probléma ott kezdődik, hogy bábukat csak a kiinduló toronyra merőlegesen futó pozíciókba pakolhatunk le (olyasformán, mint a sakkban a bástya lépési lehetőségeinél), továbbá az eredeti toronyhoz képest kell lenni egy hasonló színű összekötő szálnak. A dolog tök egyszerű alapelvre épül, de aki megpróbálja, jelentős előrehaladást tanúsít az ízes káromkodások terén, és mellesleg akár el is adhatja a fésűjét.


Cover Upban egyszerűen zseniális vagyok. Bár az még nem világos, hogy az utolsó zöldet vajon hova teszem

A következő játék a Zigthrough, amelyet szerény véleményem szerint a Tetris, valamint a Centipede inspirált. Adva vagyon egy pálya, amelynek bal felső sarkából öt színes kockából álló "vonatok" indulnak "lefelé". A cél az, hogy az egyik vonatot a jobb alsó sarokban lévő pozícióba juttassuk. Ehhez először is arra van szükség, hogy felbontsuk az azt övező "kordont". Ha egy kocka legalább két, hasonló színű kockával érintkezik, akkor az (és hasonszőrű szomszédai) a Tetrishez hasonlóan eltűnnek – viszont nem "leesnek", csak egy lyukat hagynak. (Pontosabban: ha egy haladó vonatról van szó, akkor az még továbbmegy, ameddig lehet.) Szintén Tetris-effektus, hogy menet közben scrolloztathatjuk a vonat kockáinak színét. A probléma itt is többrétű: egyrészt csak jobbra vagy balra "lefelé" haladhatunk, másrészt a vonat "farka" majd akadályozza a többi vonat haladását (már amennyiben nagy ügyesen nem tudjuk csökkenteni a hosszát), harmadrészt pedig a vonatok folyamatosan jönnek (nem lehet megállítani őket, hogy átgondolja az ember a megfelelő kombinációt). Szerintem ez a legnehezebb játék – még egyszer nem sikerült megoldanom, pedig szerény megítélésem szerint én univerzális zseni vagyok. (Szóval nyilván a játék alapvető tévedés.)



Zigthrough, azaz Tetris Rubik-módra

Fentebb ismertetteken kívül még két játékkal játszhatunk, amelyek szabályismertetésétől most inkább eltekintenék, mert bonyolultságukat tekintve, nem igazán férnek bele szűkös kereteinkbe. A Rubik's Playgroundban három különféle labdát (vas, gumi és golf) kell terelgetnünk úgy, hogy a rájuk leselkedő veszélyektől (mágnes, tüske, stb.) végül is megmeneküljenek és a célként szolgáló lyukba jussanak. A Paintwar pedig egyfajta dáma-szerű játék, amelyben az a cél, hogy a játéktér legalább 21 pozícióját elfoglaljuk, azaz a saját színünkre színezzük.

Aki bírja a logikai játékokat, annak mindenképpen szüksége lesz erre a kis szolid gyűjteményre. (Az egy más kérdés, hogy sokat fog káromkodni, de szerintem nem baj, hogy ha egy játék csöppet nehéz, de azért megoldható.) A fentieket elolvasva már tudom, hogy fogalmazásgátlót reggeliztem, de remélem, a képek azért önmagukért beszélnek és mindenki érti, hogy miről is van szó. A kivitelt tekintve a Hasbro programozói igen jó munkát végeztek: az egér- és kurzorvezérelt kezelőfelület gyakorlatilag tökéletes, továbbá minden egyes játék többféle nehézségi fokozaton és többféle stílusban játszható. Minden egyes játékhoz mellékeltek egy általános ismertetőt a célokról, tippeket a megnyeréshez, kezelési útmutatót, továbbá egy demo-videót a játékról – szerintem a maga kategóriájában ez nem csak a jéghegy csúcsa, hanem már maga a jéghegy. Következésképpen a logikai játékok minden rajongójának egyszerűen kötelező darab.

CoVboy

Rubik's Games

FEJLESZTŐ: Hasbro Interactive
KIADÓ: Hasbro Interactive
WEBSITE: www.hasbro.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: –
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■■■
Szavatosság	■■■■■■■■■□
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Néha sírva fakadtam tőle, de azért nagyon baba kis gyűjtemény

végítélet

89%



Frogger

BKV változva

A Hasbro, mint a világ egyik legnagyobb – hagyományos – játékgyártó cége, rendszerint kellemesen elszórakoztat bennünket táblás játékainak "megszámítógépesített" változataival, de '97-től kezdve új területet nézett ki magának: elkezdte felvásárolni a Namcotól és a Konamitól azon pénzbedobós automaták licenceit, amelyekért a '80-as évek elején őrült meg a világ. Tulajdonképpen nem rossz recept: az egyszer már világsikert aratott, mindenki által jól ismert játékok modernizált és kibővített változatával bárki szívesen eljátszadozik – ha másért nem, hát akkor nosztalgiából. Pac-manektől a Centipede-ig szereztek már mindent. A sorozat nyitó darabja a Frogger volt, aminek a tesztje eddig kimaradt a szórásból – de mivel lassan elkezdenek érkezni az új (régi) művek, épp ideje, hogy bepótoljuk ezt a mulasztást.

Kötve hiszem, hogy ha valakinek volt egyszer C-64-ese, akkor ne ismerné a Froggert, amelyben egy szegény levelibéka szomorú helyzetébe fogjuk beleélni magunkat. A krecsónak szörnyű nagy problémái vannak: el kell jutnia a barátaihoz, de sajnos az út egy ötsávos autóúton és egy széles folyón keresztül vezet. Az autóúton abszolút nem környezetbarát beállítottságú sofőrök közlekednek: gátlástalanul elcsapkodják az eléjük kerülő kétéltűeket. Ha az utat szerencsésen kereszteztük, következik egy deszanthadművelet a folyón: az ellentétes irányban úszó fatörzseken és teknőcökön keresztül el kell szökdécselnünk a túlpartra, egy olyan boxba, ahol üldögél egy béka. A teknőcök néha lemerülnek, és ha ilyenkor a hátukon utazunk, akkor békánk elhull. (Hogy mitől fullad meg a béka a vízben, az nem világos.) Néha egy törzsön egy kis lila béka is megjelenik – ha ilyenkor a hátunkra vesszük, bónuszt kapunk a sikeres célbaérésért. Minden egyes testvérünkhöz időre kell elérnünk, amelynek függvényében kapjuk a pontszámot. Ha mind az öt békához elugráltunk, akkor jön a következő pálya, amelyen már nagyobb az úton a forgalom, a folyóban pedig a fatörzsek helyett néha (békacombra) éhes krokodilok tátogatják szájukat.

Ez a klasszikus alapjáték, amelyet hét egyéb játékkal bővítettek tovább, amelyek már a platformjátékok stílusát idézik. A többi pálya már "teljesen 3D", és a feladataink bővülnek. A másodikon például egy "szigetrendszerben" úszkálnak ide-oda a farönkök, és a krecsónkkal már kajálni is fogunk: a szigeteken össze kell gyűjtenünk a legyeket. Ehhez békánk hosszú nyelvét kell használnunk, és innentől lehetőség van hatalmas szuperugrásra is. A harmadik pályán szintén kajálni fogunk, és hanyatt-homlok menekülni a dühös méhrajok elől, míg a negyediken egy gyárban ugrabugrálunk, ahol a kapcsolókra ugorva ide-oda lebegő platformokat indíthatunk útjára. Külön szám, hogy a multipayer-mánia jegyében itt sem maradt el a többjátékos üzemmód, amelyben négyfős békaversenyeket rendezhetnek az összegyűlt terroristák, akarom mondani: terráristák. (De terroristák is.)

A játékkal nyilván a gyerekeket célozták meg, de a felnőttek is kellemesen elszórakozhatnak vele. Kicsit nehéz értékelni, mert az alapjáték már annyira régi, mint maguk a személyi számítógépek. Az igazi újdonság, hogy támogat 3D-kártyákat. Mivel még úgy a honfoglalás idején játszottam Froggerrel utoljára, nem tudom, hogy ezek a zenék az eredetiből származnak-e, mindenesetre két dolog biztos: tökéletesen illenek a vérfagyasztó atmoszférához; Lagzi Lajcsi elsárgul az irigységtől.



Frogger. Egyéb kommentár talán nem szükséges...



Terített asztal Lily szigetén

Frogger

FEJLESZTŐ: Hasbro Interactive
KIADÓ: Hasbro Interactive
WEBSITE: www.hasbro.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: 3D-kártya
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Egy csipetnyi nosztalgia, kicsit feltupírozva

végítélet

76%

MASTERMIND

Agykontroll

A Mastermindot valószínűleg szintúgy nem kell bemutatni senkinek. Ugyan nincs olyan történelme, mint mondjuk a sakknak, de nem csodálkoznék, ha ennek is több mint ezer évre nyúlna vissza a múltja. Vidám gyermekkoromra biztos, amikor is unalmas matek és fizikaórák eltöltésére kiválóan alkalmas volt, különösen miután a félméteres fröccsöntött szocialista designt felváltotta a tízcentis kompakt kivitel, lévén a szúrós szemmel közelítő tanár néni elől bármely zugba könnyen elrejthető. Az alapjáték roppant egyszerű: adott hat különböző színű (alakú) bábú, amiből az egyik játékos kigondol egy négyes kombinációt, a másiknak pedig ugyancsak négyes kombinációk felvetésével ki kell találnia azt. A felvetésekre a "dugó" játékos válaszol: fehér pálcikákkal jelzi, ha a négyesből valamelyik szín jó, de nincs jó helyen, pirosokkal ha a szín jó, és jó helyen is van. Ha a találgató játékos tíz próbálkozásból nem találja ki a dolgot, akkor vesztett. Alapvető kombinatív készséggel rendelkezőknek ez persze csak akkor jelenthet gondot, ha a "válaszoló" csal, mert ugye itt is megvannak azok a "metamatikai" törvényszerűségek, mint mondjuk – a hasonló unalmas órák eltöltésére szolgáló – amőbában: ha a kezdő (illetve itt a találgató) játékos jól játszik, akkor egyszerűen nem veszthet. Az egyetlen problémát csak az jelentheti, hogy – mivel az engedélyezett – a kitalálandó kombinációban egy-egy szín többször is szerepelhet. A játék logikájából adódóan a rutinos "dugók" egyrészt elmennek pezsgőskupaknak, másrészt az egyik színt duplán szerepeltetik.

A számítógépes verzió természetesen itt is kiterjedt, Hasbroék megspékelték néhány új ötlettel. Elsősorban gyerekek kombinatív készségének fejlesztésére szolgál a Junior Jungle, ahol a hat figurát McDonalds-akciókat idéző figurák (elefántka, tigriskécske, vízipaci) helyettesíti, továbbá csak egy hármas kombinációt kell kitalálni. Gyakorlatilag ugyanez a Junior Sci-fi is, csak ott Pirx pilóta kalandjait idéző figurákkal.

Sokkal inkább felnőtteknek készült a Bomb, amelyben adott idő alatt egy négyjegyű számot kell kitalálni, ergo nem hat, hanem tízféle "színből" találgatunk. Másik verzió a Millennium, amelynek az alapjátékában nyolc figurából játszunk, viszont a Plusban már lehet használni üres pozíciót is. A legjobban természetesen a legbonyolultabb Supreme tetszett, ami a Millennium figuráin alapul, csak a nyolc figura három különböző színt is vehet fel. Mivel a találgatásra történő válaszadás még mindig csak négy mezőre korlátozódik, itt bejön egy harmadik válasz is: a piros figura fehér gallérral, ami azt mutatja, hogy vagy a figura jó, de nincs jó helyen, avagy a szín jó, de nem jó a figura és/vagy nincs jó helyen. Az alapvető probléma nyilván az, hogy nem tudjuk, hogy egy ilyen válasz pontosan mire is vonatkozik. (Boulle-algebrával ismerkedőknek melegen ajánlott. Aki nem tudja, hogy mi az a Boulle-algebra, annak csak hidegen.) Természetesen egy ilyen kombinációt csak igen szerencsés esetben lehet tízből kitalálni – annyi könnyítés azért van, hogy itt harminc találgatási lehetőséget kapunk. Aki életcélja végállomásának feltétlenül Lipótmezőt tekinti, az esetleg itt is választhat Plus játékot, amikor az egyik kitalálandó pozíció üres is lehet. Ha jól számolom, ez 4 a 25-ödik hatványon lehetséges kombinációt jelent, amely viszonylag nagy szám – talán valamelyik A3-as poszterünkön fogjuk leközölni.

Már-már betegesen vonzódom a logikai játékokhoz, szóval a a Mastermindot nagyon bírtam. Jó, nyilván sem látványban, sem izgalmakban nem lehet összehasonlítani mondjuk egy Civilizationnel vagy egy Red Alerttel, de hát ebből kábé ezt lehetett kihozni. Azért itt is elég nagy öröm megdöntögetni a saját rekordjainkat (idő, találgatás), a negatívakat mondjuk kevésbé. A háttérben bömbölő zenék ugyan nem segítik igazán a kreatív gondolkodást, de legalább a hangkártya is dolgozik valamit. Két dolog volt, ami nem tetszett. Az első az, hogy a klasszikus játékkal nem tudtam játszani, mert valami titokzatos okból nem lehetett felvenni a színeket. A másik, az úgymond AI. Bombot, Millenniumot és Supreme-et lehet Challenge módban is játszani, amikor is mi szintén kitalálunk egy kombinációt és a gépi ellenfél ellen versenyzünk. Nem tudom, hogy a szerzők sikerélményt akartak-e okozni, vagy egész egyszerűen nem tudnak megírni egy kereső algoritmust, de valami elképesztő, hogy milyen ostoba a gépi ellenfél! Hülyékkel persze jóérzésű játékos nem vegyül, ez tehát csak multiplayerben ajánlott.

CoVboy



"Dugni tudni kell!" – ez a szerencsétlen UFO a Millennium Challenge-ben nyilván nem ismerte ezt az alaptételt



Na, ez egy igen nehéz feladat volt a Junior Sci-fiben

Mastermind

FEJLESZTŐ: Gremlin Interactive
KIADÓ: Hasbro Interactive
WEBSITE: www.hasbro.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 16MB RAM
Ajánlott: –
3D-gyorsító: –
Multiplayer: soros, modem, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

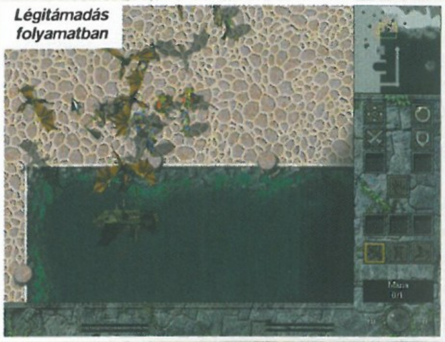
Summa summarum

Mindenkinek, aki megunta a Windows Aknakeresőjét

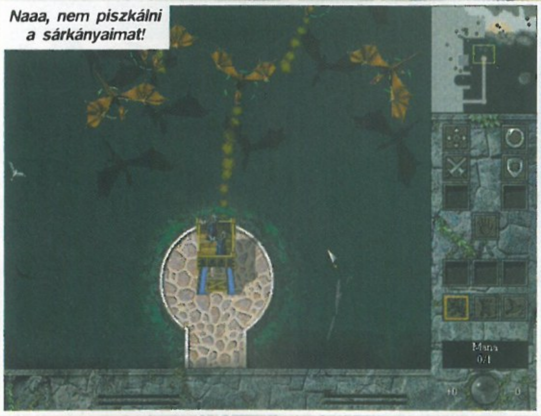
végítélet

84%

Nem hiszem, hogy a valódi stratégák ne hallottak volna a Total Anihilation-ról. A megjelenésekor hatalmas sikereket elérő program hozta be a valósidejű stratégiai programok világába a terep magasságának-mélységének valódi megkülönböztetését. A Kingdoms nagyon közeli rokon ennek a saját rajongótáborral és számtalan kiegészítéssel rendelkező programnak, már ami az engine-jét illeti, hiszen történetileg nagyon is távol áll a robot uralta űrkorszaktól.



Légitámadás folyamatban

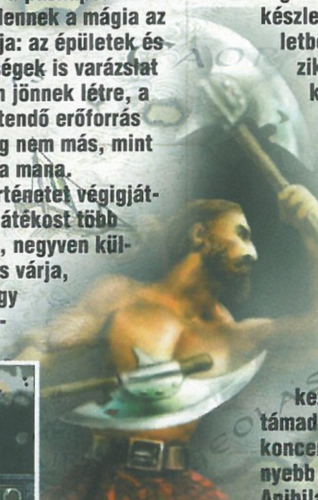


Naaa, nem piszkálni a sárkányaimat!

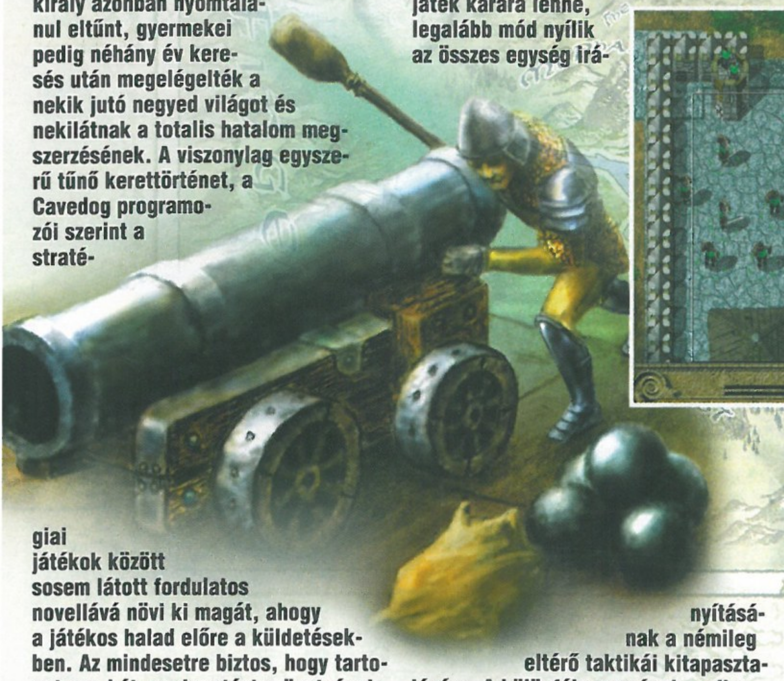
TESTVÉRHÁBORÚ

Darien földjén hosszú évekig honolt a béke, az elvileg halhatatlan bölcs király azonban nyomtalanul eltűnt, gyermekei pedig néhány év keresés után megelégelték a nekik jutó negyed világot és nekilátnak a totalis hatalom megszerzésének. A viszonylag egyszerű tűnő kerettörténet, a Cavedog programozói szerint a stratégiai játékok között sosem látott fordulatos novellává növi ki magát, ahogy a játékos halad előre a küldetésekben. Az mindesetre biztos, hogy tartogat egy-két meglepetést szövetségekről, árulásokról.

A négy testvér nagyon is külön utakon jár, mind a mentalitását, mind a használt mágia alapjait és ennek köszönhetően épületeit, egységeit tekintve. A négy őselem csap össze egymással a föld, a víz, a levegő és a tűz erőinek parancsoló monarchák kezében. Ebből már kiderül, hogy Darien világa, igazi high-fantasy bolygó. Az élő és nagyon erős mágiának köszönhetően a technikai fejlődés valahol a földi középkor táján torpant meg, de néhány titkos találmány azért lapul némelyik monarcha tarsolyában, mint a kormányozható léghajó vagy a puskapor. Azonban mindennek a mágia az alapja: az épületek és egységek is varázslat útján jönnek létre, a gyűjtendő erőforrás pedig nem más, mint tiszta mana.



A történetet végigjátszó játékost több mint, negyven küldetés várja, és egy érdekes meglepetés. A Kingdomsban ugyanis nincs lehetőség arra, hogy megválasszuk melyik monarcha szerepében akarunk tetszelegni, a küldetések során mind a négy csoport vezetéséből ki kell vennünk a részünket, hála a csavaros kerettörténetnek. Azt pedig nem hiszem, hogy ez a játék kárára lenne, legalább mód nyílik az összes egység irányítására a némileg eltérő taktikái kitapasztalására. A különféle egységek pedig nagyon gondosan lettek megtervezve, így annak ellenére, hogy nincs két egyforma egység a négy hadseregben, mégis kiegyensúlyozottak az erőviszonyok.



MEGIDÉZÉS

Itt nem épülnek az épületek, és nem kiképzik az egységeket, hanem megidézi őket a monarcha, avagy papjai, varázslói. A gazdasági vonalat szerencsére nem vették túl bonyolultra, a nyersanyaggyűjtés kimerül az elszórtan található mana-forrásokra idézett töltőkövek elhelyezésében, onnantól fogva az érkező mana a mi készleteinket gyarapítja. Épületből is csak néhány létezik, a különféle egységeket teremtő központok, aktív és passzív védelmi berendezések. Természetesen egyetlen mágiahasználó sem képes mindenféle épületet, lényt megidézni, a minden egység előállítására képes láncolat azonban hamar létrehozható és onnan kezdve már csak a védelmi támadási előkészületekre lehet koncentrálni. Ami jóval könnyebb feladat, mint a Total Anihilatonben, köszönhetően az engine módosításának. Igen könnyen megadható akár hosszú távra is, de módosításhoz sem kell törölni a beállított listát. A termelés természetesen gyorsítható, ha több azonos funkciójú épületet is emelünk, az épületek létrehozásánál pedig a varázslók működhetnek együtt, de csak azonos kasztba tartozók.

A végletekig történő fegyverkezésnek határt szab az előre meghatározott egység limit, ami az összes lehetséges harci egység maximális száma mellett a kiemelten erősek (pl: sárkányok) számát is meghatározza.



Támadó ármádiának sem rossz ez a csődület, de előbb úgy tűnik, védekeznünk kell

HARC ÉS VARÁZSLAT

A négy oldal mindegyike rendelkezik földi, vízi és légi egységekkel. Mint már mondtam minden oldalon megtaláljuk az azonos erőt képviselő egységeket, a harcolni alig képes szállítóhajóktól, a gyönge ágyútöltelékeken át, a roppant strapabíró és durván támadó sárkányokig, de ezek támadási formái nagyon is eltérőek. Ki kell tapasztalni a különféle fegyverek és mágiák működését, mert a program nagyon intelligensen megkülönbözteti, hogy egy szinte egyenesen a célra tartó muskéta-lövedékről, vagy egy hosszú másodpercekig emelkedő, majd ugyanennyi ideig zuhanó katapultból kilőtt bombáról van szó. A mozgócélok eltalálására igen kicsi az esély az utóbbival, viszont nagyobb a lőtávolsága és igen tisztes a romboló ereje. A lőtávolságnál érzékelhető a program motorjának egy másik nagy fejlesztése: a magasság még kiemeltebb, realisztikusabb szerepet kapott,

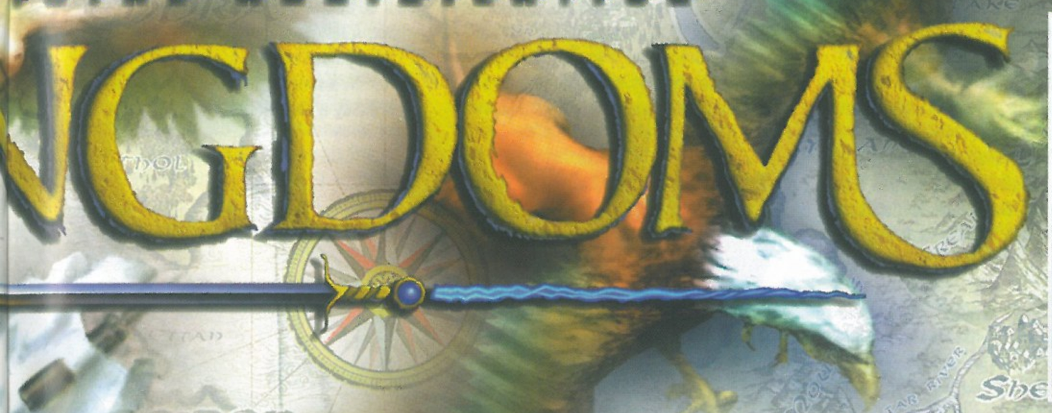


mint az elődökben. Minél magasabb ponton helyezkedik el egy egység, annál nagyobb az általa belátott terület, és annál nagyobb az általa belőhető távolság is. Közelre viszont megnő a találati pontosság. Az állandó telepítésű fegyvereknél például messze a látótávolságukon túlra képesek a dombra, szirtfokra idézett egységek tüzelni, ehhez persze kell egy felderítő, vagy más egység, aki lát helyettük.

A különféle mágusok és maga a monarcha is nemcsak teremteni, megidézni képes, de három különböző erősségű támadó varázslattal is fel van szerelkezve. Ezek közül előre kiválasztható, hogy harc során melyiket alkalmazza, de természetesen kézzel is adhatunk mágiára parancsot. A három varázslat, arányosan hatékonyságával, egyre növekvő mennyiséget emészt fel a varázsló személyi mana készletéből, amely függetlenül attól, hogy hány töltőkövet birtoklunk (hiába csordultig telt a mana tárolónk), csak lassan termelődik újra. A legkisebb erejűből, ha nem is sorozatszerűen, de sokat és gyorsan képesek elsütni, a legerősebb viszont szinte teljesen leapasztja a varázsló tartalékait, és csak hosszasabb várakozás után lesz újra bevethető. Természetesen minden oldalon megtalálhatóak azok a mágiahasználó teremtmények is, amelyek

Gnómland & Conquer

TOTAL ANNIHILATION



csak a harcban alkalmazható mágia egy-két fortélyához értenek, ahhoz viszont nagyon.

KÜLCSÍN

Grafikai megvalósításában részben követi csak a TA szokásos kerékvágását a Kingdoms. Maga a játéktér ugyan a megszokott fél-felülnézeti, izonometrikus 3D, és maga a táj is előre renderelt, de az egységek megjelenítésért már valós idejű szoftver render, vagy a játékos választása szerint, a gépben lévő 3D kártya processzora a felelős. Az előre megalkotott környezetnek egy kicsit ellentmond az a tény, hogy az egységek azért igen erős kölcsönhatásban állnak vele (példának elég a félig-átlátszó vizet említeni). Számos apró eleme, például a fák, már valós időben vannak megrajzolva, ennek köszönhetően reagálnak az eseményekre (közeli találat felgyújtja, ledönti őket). Zoomolásra módot ugyan nem sikerült fellelnem, de a teljes ismert térképet egy ablakban mutató térkép nagyon hasznos segítség, különösen akkor, ha állandó felderítéssel dolgozunk, hiszen ekkor nem csak saját egységeink helyzete, de az összes látótávolságukban lévő ellenséges egység és épület is megjelenik rajta. A megidézésre képes egységeknél megjelenő ikonos menü és az állandó harci és egyéb funkciókat vezérlő gombsor tetszetős, de ami sokkal fontosabb, jól kezelhető. Éppen ezért meglepő, hogy a szintén nagyon lényeges mentés-töltés lehetőséget csak billentyűzetről érhetjük el.

BELBECS

A vezérlés igen egyszerű, a szabadon variálható a egérgomb jelentésnek, valamint az éppen mutatott képernyődarabon végezhető tevékenységnek megfelelően megváltozó kurzornak köszönhetően. Az egységek bármilyen tetszőleges csoportba foglalhatók, és ezeket a csoportokat meg is jegyeztethetjük a géppel, ami után már csak a hozzárendelt számot kell megnyomni az újbóli kiválasztáshoz. Maga a program is kínál számos jól használható kiválasztó gyorsgombot (közelharci, távolsági egységek). Az embereinket, szörnyeinket, masinainkat szerencsére nem kell állandó felügyelet alatt tartani, mert bizonyos szinten képesek az önállóságra is, amellett, hogy a jó néhány valós idejű stratégiában már megszokott őrzést és őrjáratozás egyetlen ikonnal kiválaszthatjuk számukra. Igazán nagy újítás azonban a magatartás bevezetése, mert a Kingdomsban megadhatjuk, hogy védekező vagy támadó magatartás tanúsítson az adott egység, hasonlóan a varázslók által használandó mágia kiválasztásához. A védekező beállítású egységek csak akkor keverednek bele a harcba, ha megtámadják őket, vagy túlságosan közel merészkedik az ellenfél, míg a támadó szándékra kapcsoltak elébe mennek az összecsapásoknak. Az engine pozitív változásairól már nem kevés szó esett, a kiegészítő parancsok jó része azonban csak billentyűzetről érhető el itt is. A különféle speciális kiválasztások esetében ez nem okoz semmiféle problémát, hiszen a csak közelharci, lőfegyveres, vagy az összes, illetve csak a képernyőn láthatóakat kiválasztó billentyűk hamar megjegyezhetők, de a mentés-töltés-beállítás hármasnak igazán csinálhattak volna a kezelőfelületről egérrel elérhető kapcsolókat is.

A szavatosság kérdésében érdemes egy kicsit körbenézni, hiszen egy stratégiai játéknál ez is fontos. Amellett, hogy a küldetések egyre nehezednek a történet végigjátszása során, a Kingdoms kínál még scenariók leküzdésére is lehetőséget, ahol a játékoson múlik a térkép, az ellenfelek számának kiválasztása is, sőt, a programhoz mellékelik a térképkészítő felületet is. Az elkészült terepeket a hálózati játékban lehet igazán próbára tenni barátainkkal, amire az Internet-en is, akár a Cavedog ingyenes játék szerverén, akár hasonló, de a földrajzi közelség miatt gyorsabb elérésű szerven. A hangulatot még tovább fokozza, hogy a Cavedog ígéretei szerint a Kingdomshoz is várható újabb és újabb egységek megjelentetése, amit azért szigorúan ellenőrizni fognak, ügyelve a négy oldal egyensúlyának megtartására és arra, hogy ne legyenek végletekig specializált, esetleg csak egy scenarioban használható csapatok.

Schuerue



A manát termelő köveinket nem árt egy szerényebb brigáddal biztosítani, mert az ellenség elsődleges célpontjai



Ez az "intelligens mosópor" varázslat



Tengerre, magyar!

Kingdoms

FEJLESZTŐ: Cavedog
KIADÓ: GT Interactive
WEBSITE: www.cavedog.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

A maga nemében érdekes egy darab, de nem kimondottan a C&C-megszállottaknak

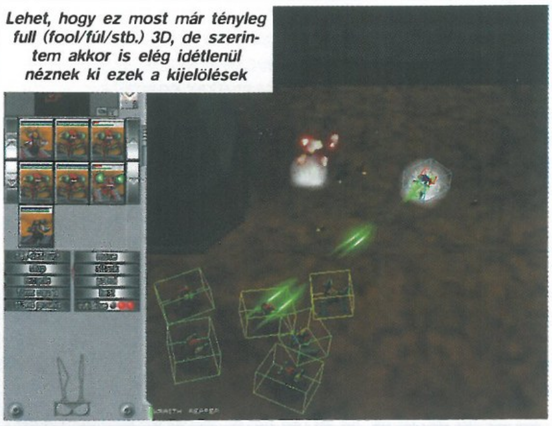
végítélet

85%

Ha valakik jól ismerik a déjá vu érzést, akkor a real-time stratégiák kedvelői biztosan. Hogy őszinték legyünk, a Command&Conquer óta nem sok változáson ment keresztül e műfaj, leszámítva persze a Battlezone megjelenését, amivel full a 3D-s korszak köszöntött be. Akárhogy is osztunk-szorzunk, elég hozzá egy kezünk, hogy összeszámoljuk az összes olyan nagy nevet, ami eltért a már megszokott beidegződésektől, míg a különböző klónoknak se szeri, se száma. A klónok között persze azért akadnak egész jók is: az Acclaim Machines-ét is ezek közé sorolnám. Bár semmi olyan nincs benne, amit korábban nem láthattunk, viszont legalább igyekeztek, hogy a klasszikus RTS játékok zavaró hibáit kiküszöböljék.

A 22. században játszódó kerettörténet – ami már eleve nem túl eredeti – arról szól, hogy néhány robot a saját kezébe veszi a sorsát. Persze nem holmi háztartási robotokra kell gondolni, hanem szuperintelligens hadigépezetekre, melyek önállóan képesek teljes hadmozdulatokat levezetni. Négy ilyen automatizált "hadvezetőt" lőttek ki anno a Földről, melyek mindegyikével – hogy Murphy törvénye érvényesüljön – hamarosan megszakadt a kapcsolat. Az önállósult robotok belső programja azonban tovább működött, s így külön-külön távoli planéták meghódításába fogtak. A gondok akkor kezdődtek, amikor a hódítók egyszer csak egymással akadtak össze...

Amit a játék betöltődésével végül is kapunk, az nem más, mint egy Total Annihilation, felturbózva Battlezone-féle 3D-s grafikával. A játékmenetet a klasszikus formában kell elképzelni: a haditermelés felfuttatásával, nyersanyaglelőhelyek keresésével kezdünk, majd ha már kellő erőt képviselünk, indulhat a haddelhadd.



Lehet, hogy ez most már tényleg full (fool/fúl/stb.) 3D, de szerintem akkor is elég idétlenül néznek ki ezek a kijelölések



Sikerült egy igen látványos, ámde igen használhatatlan kameranézetet összehoznom



Na, ez a nyílászáró is megtért az Örök Ajtászmezőkre



A KOLONIZÁCIÓ

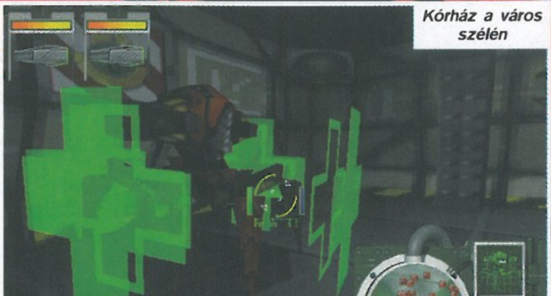
Az ipari termelés az úgynevezett BMU (Building Material Unit) kibányászásán alapszik. Ahhoz azonban, hogy bányát építhessünk, először fel kell derítenünk a terepet (jut eszembe: ez tulajdonképpen újdonságnak is nevezhető). A hadseregünk soraiban találhatunk olyan ún. lokátor robotot, amivel a kutatást megkezdhetjük. Ha rossz irányba küldjük el a robotot, értékes perceket vesztünk: tehát ez úgy működik, mint egy szerencsejáték az idő ellen. (Igaz, ha később visszatöltjük az állást, már tudni fogjuk, hol kell kutatni.) Miután a lokátor talált valamit, azután egy hologram mutatja a nyersanyaglelőhelyet: csakis ott lehet bányát építeni. Az építkezésekhez a konstruktőr-robotjainkat kell elővennünk, amelyek természetesen csak sík terepen tudnak dolgozni. Mindezek után a nyersanyag útját is nekünk kell biztosítanunk. Munkagépeket gyártó, ún. civil gyárat kell építenünk, és ott legyártatnunk legalább egy fuvarozó gépet. A vadiúj robotnak csak meg kell adnunk, honnan lesz a fuvar, és máris elkezd a pénzünk, azaz a BMU-nk gyarapodni.

Ekkor végre elkezdhetünk a hadiiparral is foglalkozni. Ismét elővéve a konstruktőrrobotokat fegyverekre szakosodott gyárak létesítésébe kezdhetünk, valamint építhetünk radarokat, rakétakilövő állásokat, és ami a lényeg: kutatólaborokat is. Laborból szintén van civil is – ahhoz, hogy fejlettebb munkagépeket is kikísérletezhessünk. A kutatásokhoz kutató robotok kellenek a laborokba, melyeket szintén a gépgyárunkban lehet előállítani. Miután meggazdagodtunk, alapíthatunk akár akadémiákat is, melyek révén mind a "civil", mind a hadi szféra tudását maximumra fejleszthetjük. Nem csak egyre tökéletesebb fegyverekkel lephetjük meg magunkat, hanem egyre jobb konstruktőrrobotokkal is, amik egyre modernebb épületeket húznak fel. Megesik például, hogy nincsen bázisunk (azaz gyűjtőhelyünk): ilyenkor addig kell fejleszteni a tudományt, mígnem egy kohót építhetünk, ahol feldolgozhatjuk a nyersanyagainkat. A kohókba beruházni már csak azért is jó befektetés, mert nemcsak a nyersanyag dolgozható fel, hanem a szükségtelenné vált robotjainkat is újrahasznosíthatjuk (a recycle parancsot kiadva nekik). A tudomány előrehaladtával plusz még más hasznos dolgok is építhetővé válnak, így például a szerelőhangár, ahol feljavíthatjuk a lestrapált robotjainkat. (Léteznek egyébként gyógyító robotok is.)

Harci robotokból nagyon sokféle van (ugyanis minden egyes típust külön kell kifejleszteni különböző fegyverekhez): ízeltlábúakkal kezdjük a gyártást, majd végül a gorilláig jutunk el. Ezek mindegyikéhez három-négyféle fegyver társítható: géppuska, plazmafegyver, lángszóró, stb. Ha több egységet jelölünk ki egyszerre, érdemes szakaszokat formálnunk, ugyanis úgy egyetlen gombnyomással egész csapatok között váltogathatunk. Felettébb hasznos tud lenni, ha a kijelölt társaságok rendelkeznek vezetővel is. A vezérrel ugyanis összehangoltabbá válik a csapat mozgása – ha például a parancsnok fel van szerelkezve egy éjjellátó szemüveggel, úgy a többieket is tudja a sötétben irányítani. Összefoglalva a robotokkal kapcsolatos dolgokat, hatféle robottípus létezik: agresszorok, adminisztrátorok (parancsnokok), technikusok, konstruktőrök, lokátorok, és végül tehervivők. A játéktér kicsinyített térképe mellett találhatunk egy gombot, mellyel a fenti kategóriák közül válogathatunk: hogy a szorult helyzetekben ne kelljen külön-külön keresgélnünk a terepen. Hasonlóan van egy gombja a különböző épületeknek is. Végül még van egy harmadik gomb is, amivel pedig a csapatok között válthatunk. A térkép alatt látható az éppen kiválasztott épület vagy robot, s hogy mit tudunk vele tenni. A robotok esetében nem mindig van szükség a parancsikonokra, hiszen az intelligens pointer a nyilvánvaló dolgokat (mint például az ellenség megtámadását) automatikusan érzékeli.



Gorillák a ködben



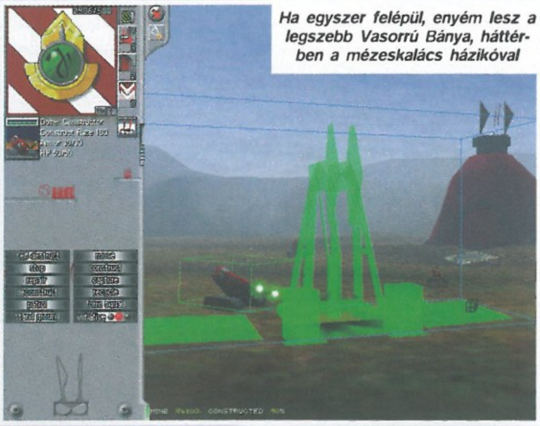
Kórház a város szélén

KEVÉS

Úgy érzem, a Machines nem igazán jelent kihívást egy vérbeli stratégának. Bár a játék 2 CD-n terpeszkedik, ez nem jelent túl sokat – egészen pontosan csak annyit, hogy a fejlesztők igen lazán bántak a hellyel, s a menü animációitól kezdve minden csak úgy sűrítetlenül van "felpakolva" a két lemezre. Hogy a lényegre térjek, nincs több 25 küldetésnél, s ebből 5 mindjárt csak veszélytelen oktató misszió. Viszont a küldetések egész jópofák. Egy részüknél mindössze a "ki tud távolabbra



Nagy balhé zajlik az űrben, de egyelőre még létszámfölényben vagyok



Ha egyszer felépül, enyém lesz a legszebb Vasorrú Bánya, háttérben a mézeskalács házikóval

lőni" elv érvényesül, azaz csak nagy hatótávolságú fegyvereket kell gyártanunk, s csak a legalapvetőbb taktikai fogásokra kell ügyelnünk, mint például a kedvező terep megválasztására az ütközetekhez, vagy hogy – ha kell – bevárjuk a lassabb, de ütőképesebb robotjainkat a döntő csaták előtt. Másrészt viszont akadnak intellektuálisabb küldetések, mint például a nyolcadik. Ott a termelés beindítása mindjárt az elején gondba ütközik, ugyanis kezdetben nincs semmink – csak néhány "katonánk". Nyersanyagunk is alig van, ezért amikor az ellenség felfedezését követően utánunk küldik a konstruktőrrobotokat, látszólag nem tudunk velük mit kezdeni. A megoldást a konstruktőrrobotok "elfoglalni" parancsánál kell keresni! A harcosainknak ennél a küldetésnél még véletlenül sem szabad elpusztítaniuk az útba eső ellenséges kohót és bányát – inkább direkt vissza kell tartanunk őket. Igaz, az elfoglalás egy kissé megviseli a létesítményeket, de jóval olcsóbb rendbe hozni őket, mint újakat építeni. Javítani természetesen megint csak a konstruktőrrobotokkal kell.

A Machines grafikailag nem tartozik a legszebb 3D-s játékok közé: hiába van az egyik pályán fortyogó láva, míg a másikon hó meg szakadékok, ha egyszer a labirintusos elrendezés miatt, no meg a tereptárgyak hiányának köszönhetően (csak a belső tereknél akad egy-egy díszletként funkcionáló láda) olyan egyforma vágású minden szint. Az objektumoktól sem ájultam el. Amikor nekilátunk egy építkezésnek, egy hologram-terv mosódik át egyre gyorsabb villogással a kész épületté – nekem jobban tetszik mondjuk az a megoldás, amikor elemenként alakulnak ki az építmények. Viszont szépek a real-time fényeffektusok: ahogy az építkezésnél villog a hegesztőpáka, vagy ahogy lézerek cikáznak. Az sem rossz, ahogy az ismeretlen tájak felett behangyásodik, majd elmegy a kép. A szabadon váltogatható nézetek pedig mind az irányíthatóságot, mind a látványosságot kielégítik. A szokásos madártávlatot tetszőlegesen zoomolgathatjuk, forgathatjuk, van perspektivikus nézet is, aminél mintegy külső szemlélő gyalogolhatunk a terepen, és végül a Battlezone mintájára be is ülhetünk a robotokba. First person shooternek mondjuk nem a legideálisabb a játék: zavaró, hogy nem tudjuk, mi történik a hátunk mögött, meg aztán "belülről" a csapatainkat sem lehet úgy kordában tartani.

LASSÍTOTT FELVÉTEL

A program mesterséges intelligenciájáról vegyes dolgokat tudok elmondani. Szépen megoldották, hogy amikor valakit vagy valamit megtámad az ellenség, a közelben járőröző/ácsorgó egységeink nem maradnak tétlenek mint mondjuk a Red Alertben, hanem azonnal segítséget nyújtanak. Ezen felül minden robotunk automatikusan megkeresi a legrövidebb utat a kijelölt célponthoz, magyarul nem sűrűn kell kutatnunk átjárók után. Sőt, ha a masináink netán egymást zavarnák, azt is megfigyelhetjük, hogy az akadályozó robot félreáll! A csapatokba szedés is megfelelően funkcionál: nem olyan veszélyes magukra hagyni a szakaszokat, hiszen ha az initiative-et (azaz a kezdeményező készséget) a legmagasabbra rakjuk, már távolról tüzet nyitnak az ellenségre. Viszont ami a felsorolt dolgokat alaposan lerontja, az a lassúság. Főleg amikor egymást kerülgetik a gépeink – elképesztő, mennyi ideig morfondíroznak. Ráadásul a legtöbb robot már amúgy is nagyon csiga. Néha több időbe telik, hogy a konstruktőrrobot odébb vánszorog néhány "métert", mint ameddig végül felhúz egy épületet. A kikerülő manőverekbe pedig rendszeresen belegabalyodik a gép, s ok nélkül "beragadunk" – márpedig a belső tereknél gyakran keletkezik tumultus.

A lassú tempó mellett az összekötő történetek sivársága is növeli a fásultságunkat. Elvétve ugyan kapunk egy-egy animációt, ahol dirrdurr felrobban valami, ám ezek összességét nemigen nevezném sztorinak. A hadjárat módban lefolytatott küldetések így alig különböznek a másik üzemmódtól, a Skirmish módtól, ahol pedig egyéni beállításokkal, tetszőleges céllal rendezhetünk csatákat maximum négy játékos részvételével. A játék persze nyilván multiplayerben a legjobb, hiszen a kevés küldetés a nem túl erős ellenfelek társaságában hamar kivégezhető. A Machines tehát semmilyen tekintetben nem nyújt kimagasló teljesítményt: el lehet játszadozni vele, de például a Warzone 2100 után már nem egy olyan nagy élmény.

V.Z.



MACHINES
Gegwarrior

Machines

FEJLESZTŐ: Charybdis
KIADÓ: Acclaim
WEBSITE: www.acclaim.net
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: PII, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Nem valami eredeti real-time stratégia – alig van benne olyasmi, amilyet eddig még nem láthattunk

végítélet

80%

Drakan
Order of the Flame
Lara sá



Én mondom, ha kipróbálod a Psygnosis legújabb akció-kalandjátékát, mind a tíz lábujjadat megnyalod utána. A játék ugyanis annyira ínycsiklandozó, hogy nemcsak Lara baba rajongói fognak megfeledkezni kedvenc hősnőjükről, hanem a stílust kevésbé kedvelő játékosok is megtorpannak egy percre. A Drakan nemcsak a magával ragadó fantasy történetével csábítja el a kalandorokat, hanem technikai megoldásaival is lehengerel.

AZ ÜVEGHEGYEN IS TÚL...

A Gonosz visszatért, hogy minden élőlényt rabszolgasorsba döntsön a világodban is. Szolgákká változtatta szülőfalvad lakóit és velük együtt az egyetlen bátyádat is. Neked sikerült megmenekülnöd a pusztulásra ítélt faluból és eljutnod Arokh földjére, a sárkányok ősi lakhelyére, melyet még nyugalom övez. Részt veszel egy ősi szertartáson és ezáltal egy legendás lélek kel életre, mely egyesül a tiéddel. Erőtök megkétszereződik, de ennek az az ára, hogy hatalmatok (életerőtök is) egy forrásból táplálkozik. Egy legendából kilépett lény segítségével már talán több esélyed lesz, hogy feladatodat végrehajtsd: meg kell találnod a testvéredet, elbánni a Gonosszal és felszabadítani a rabszolgáit.

A játék folyamán mi egy szépségében Lara nénit is megszégyenítő lánykát irányítunk. (Egyébként az őt reklámozó modell sem piskóta.) Van egy spannunk is, Erac, a vörös sárkány személyében, aki mindig a segítségünkre lesz – már ha tud. Ha épp nincs a közelben, tudunk füttyenteni vagy kiabálni neki, és máris a kedves gazdinál terem. Tulajdonképpen nekünk kell irányítanunk mindkét főhőst, mert Erac hátára felpattanva, a magasba emelkedhetünk, és így a sárkányt is mi irányítjuk. A magasból akár tüzet vagy savat is okádhatunk ellenfeleink nyakába. Szóval Erac nem kis fegyver a kezünkben. Ha ő nem lenne, semmi esélyünk nem lenne a repülő célpontokkal és a szirteken levő lesállásokkal szemben. Ezért nem árt olyan helyen hagynunk Eracot, hogy ha szükség lesz rá, tudjon segíteni: ha egy szűk barlangban felejtjük, és utána hívjuk magunkhoz, nem biztos hegy képes lesz kitalálni belőle. Talán ami a legjobban megnehezíti a játékot, az az, hogy a két főhősnek az energiája egy csészéből táplálkozik, így ha a valamelyikük megsebesül, az a másiknak is energiaveszteségei okoz. Ezért repülés közben is a legnagyobb óvatossággal kell eljárnunk.

A játékmenet nehézségében nem, de változatosságában és érdekességében mindenképpen megszégyeníti a Tomb Raider-sorozatot. A könnyűséget idézőjelben kell érteni, mert ha nem is olyan nehéz, mint Lara kalandjai (annál nehezebbet már szinte képtelenség készíteni), erősen meg fogunk majd izzadni az egyes pályák teljesítésekor. Vannak ellenfelek, amelyek még easy fokozaton is keményen ellenállnak támadásainknak és vannak, akik váratlanul támadnak hátba, ami igen kellemetlen meglepetés lehet. Mindezek ellenére szerencsére itt nem megy a játékmenet rovására a nehézség.



Míg Rynn leöblíti a légiút porát, a jármű a parton parkol



Lehet, hogy Lara bizonyos tájékokon kerekebb, viszont Rynnnek sokkal hosszabbak a lábai!



Hm. Már megint Trolling Sones-koncert lesz

A VIRTUÁLIS ÁLOMVILÁG

Álom. Ezzel az egy szóval lehet a legjobban jellemezni a játék grafikáját, mert a táj nemcsak olyan, mint egy álomvilágban, de álomszép is. Lehet, hogy tényleg csak álmodom? A Drakan minden Direct3D-t támogató videókártyával működik (szoftver renderről ne is álmodjatok), de ahhoz, hogy teljes pompájában fusson, bizony a Voodoo3-as vagy a RivaTNT-s kártyák ajánlottak, természetesen a P-II-ről nem is beszélve.

A pályák kidolgozása rendkívül változatos, mert szinte az összes hagyományos fantasy helyszínen megfordulunk majd kalandunk során. Bejárhatunk majd mezőket, hegyoldalakat, falvakat, barlangokat, fészkeket, kazamatákat, bányákat, várakat – meg mindent, amit csak el tudtok képzelni. Ami a legszebb az egészben, hogy mindez úgy is néz ki, ahogy annak a valóságban is kell. 3D-s effektek tömkelegével fogunk találkozni: sűrű köddel, csillogó lens flare fényekkel, hullámzó vízzel, zuhogó esővel, hóeséssel, füst és tűz. Míg a felszín közelében tombol

a nyár, a hegyek között fölfelé haladva a hegyoldalak teteje egyre hűvösebbé válik és a hegycsúcsokon végül megmarad a hó. Külön említést érdemelnek a vízhatások, hiszen a hullámok és csobbanások is teljesen élethűek. Egy-egy pályán rengeteg ellenféllel és akadállyal fogunk találkozni, melyek néha még a dekoráció szerepét is betöltik, hiszen teljesen profin lettek megrajzolva. Ilyenek például a barlangban található pókok vagy a pókhálóba ragadt szörnyek. Utunk során gyakran fogunk találkozni szerencsétlenül járt kalandorokkal, akiknek már csak a csontvázuk fekszik egy-egy barlangban vagy mes először csak ismerkedésképpen körülnézni, mert elég sok titkos barlangot, és helyet lehet találni, ahol bizony sorsdöntő tárgyakra lelhetünk (páncélok, fegyverek).

Az irányítás megvalósítása is kézhezálló, mert ez is egy kicsit szerepjátékos beütésű. A sárkányt célszerű billentyűkkel és egérrel egyszerre irányítanunk, mert a gyorsan mozgó, repülő célpontok bemérése így sokkal könnyebb. Rynnt viszont inkább a kurzorokkal tudjuk hatásosan harcra bírni. Az irányítással Célszerű először kezünk ügyébe akadó ládákon begyakorolnunk a mozdulatokat, mert később esetleg sírva fogunk fakadni, mikor fél órája mentettünk utoljára (mondjuk épp beszakad alattunk a függőhíd, mi viszont elméreteztük az ugrást). A kisebb hibáktól eltekintve egyébként az irányítás is megszokható. Különösen jól sikerült az inventory, amely leginkább a Diablóra emlékeztet. Fegyverekből is lesz elég a pályákon elrejtve, viszont épségükre nem árt vigyáznunk, mert grafikai kidolgozás csodálatos volt, a zenéről és a hangokról pedig nem is beszélve. A zene egyenesen a középkorból került a CD-re, a hangok pedig tökéletes fantasy atmoszférát teremtettek a játéknak. A trollok hörgése, a pókok zizegése, a sárkányok suhogása és Erac hangja is telitalálat. Igen, Erac néha beszél is hozzánk, szóval a hangok is a grafikai minőség színvonalán vannak.

A Drakan tényleg a maximumot hozta ki a gépemből (még 800*600-as felbontásban is többet futott a 40fps-nél). Mindenkinek ajánlom a játékot, hiszen tényleg nem egy mindennapi darab. Hát erőmű azért nem árt hozzá. A Drakan szép, izgalmas, nehéz, egyszóval magába foglal mindent, ami egy hosszú, sok álmatalan éjszakás kalandhoz szükséges.

ET

...rkányháton





Nini! Az előttem járó játékos mintha egy picit elfáradt volna



Baj van: Erac defektet kapott

egy szörnytanya közelében. Ezek a hullák néha hasznosak is lehetnek számunkra, mert előfordul, hogy maradt náluk valami energia (health elixir), vagy esetleg fegyver. A pályákon érde- azért néhanapján meggyűlt a bajom, mert esetenként megtörtént, hogy nem azt (vagy nem úgy) csinálták hőseim, mint ahogy azt elvártam volna tőlük. A sárkány például a hátam mögött lévő trollt kezdte el ostromolni lángjaival és végül engem nyírt ki.

A leggyakrabban mégis az fordult elő, hogy nem sikerült egyes helyekre felugranom. Ha aránylag jól is méreteztem az ugrást, akkor is tovább csúsztam, és a mélyben végeztem pályafutásomat. Az ugrásoknak rá kell jönnünk a technikájára.



Az a vízesés élőben azért igen jól néz ki

vannak fegyverek, amelyeknek az élettartama véges (ilyenek a kardok és a bárdok is). Ha már pár szörnnyel elbántunk, a jobb alsó sarokban meg fog jelenni az a bizonyos visszaszámláló, amely jelzi, hogy hány ütés után fog kettétörni az aktuális fegyver. Mindegyiknél lesz valami, amelyre ügyelnünk kell (például a municióra az íjnál vagy a lángoló kardnál, mely hasszánlatakor lángcsóvákat ereget). Hősnőnknek, Rynn-nek egyébként több extra mozdulata is van, melyeket különböző billentyűkombinációkkal hozhatunk mozgásba. A két támadás gomb és az irányok kombinálásával, mindenféle speciális ütéseket és kombókat csalhatunk ki a karaktereinkből.

Szerény személyem maximálisan meg volt elégedve a játékkal, mert tökéletesen ötvözte a Tomb Raider nehézségét és akció jeleneteit, az RPG-k érdekes világával és vonzerejével. A

Drakan

FEJLESZTŐ: Surreal Software
KIADÓ: Psygnosis
WEBSITE: www.drakan-game.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P-II 233, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D
Multiplayer: modem, LAN

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■■■■■
Játszhatóság	■■■■■■■□□□
Szavatosság	■■■■■■■■□□
Zenebona	■■■■■■■■■□

Summa summarum

Lara mamának jó lesz összeszednie magát!

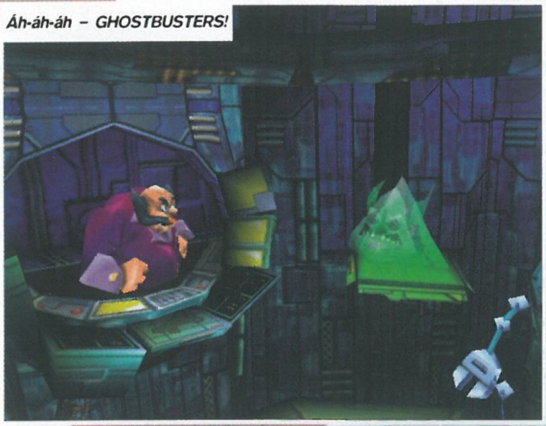
végítélet

90%



Fárasztó űrgolyhó

Kezdeném talán azzal, hogy hosszas tesztelői pályafutásom alatt kevés olyan idétlen játékot láttam, mint ez a Starshot. Persze az nem lenne baj, ha amolyan jópofa hülyeségről lenne szó, csakhogy jelen esetben egy igénytelen történetből (amit valószínűleg utólag költöttek egy igénytelen játékhoz) kerekedik ki egy oltári nagy baromság. A Starshot kipróbálását csakis azoknak javaslom, akik csillapíthatatlan vágyat éreznek ahhoz, hogy egy űrzsonglőrt alakítsanak, s hogy egy átlagon felül játszhatatlan platformjátékkal gyarapítsák a gyűjteményüket.


Áh-áh-áh – GHOSTBUSTERS!


Napfény, pálmafák a tengerparton, nők – mi kell még a boldogsághoz? (Egy sokkal jobb kezelőfelület)

ESTI MESE

Először is, hogy "képben legyünk", ismertetném a sztorit. Starshot – merthogy ez a főhős neve – nem más, mint egy tinédzser, akit genetikailag a gyilkolásra programoztak be. Az évente megrendezett "Gyilkolás Expóra" őt szánták a fő attrakciónak: egy lelketlen teremtmény, aki pusztán az akarata erejével üstökösöket képes eltéríteni, s aztán egy kiválasztott célpontra irányítani.

A fejlesztésbe azonban valami hiba csúszott. Egy komputer-vírusnak köszönhetően Starshot elméjéből nem sikerült teljesen kitörölni az érzelmeket, minek következtében őt cseppet sem tette boldoggá, ha élő célpontokat semmisíthetett meg. Egy ilyen fickó persze nem tartozhat a Csillagrombolók elit alakulatához, szóval hogy megóvják a hadsereg hírnevét, a Gyilkolás Expó generálisai úgy döntöttek, azonnal likvidálni kell a selejtet. Starshot szerencséjére azonban éppen ekkortájt látogatta meg az Expót Starcash, a cirkuszigazgató, aki azonnal pénzt szagolt a dologban. Lefizetett egy pár nagyfőnököt, s máris megvolt az új műsorszám: Starshot, a csillagzsonglőr.

Az Űrcirkuszra azonban az utóbbi időkben sanyarú idők járnak. A játék ott kezdődik, amikor a parádé éppen a Tensuns nevű bolygóhoz érkezik, s ott nem várt módon fogadják őket. Az előreküldött automatizált hirdetőoszlopot három robot csak úgy – se szó, se beszéd – azonnal megsemmisíti. Starcash, az igazgató – minthogy ez volt az egyetlen hirdetőoszlopa – szörnyen dühös, s leküldi a felszínre Starshotot és az egyik rozzant cirkuszi robotot, Willfallt: derítsék ki, mi történt.

AZ ŰRHAJÓ

A játék szemlátomást a Nintendós változat konverziója – igencsak meglepő egy PC-s játéktól, hogy még installálni sem kell. A program létrehoz magának egy könyvtárat, ahova a négy álláshelyet elmenti, és már indul is a CD-ről a történet. Csak azt az egyet csodáltam, hogy vették a fáradságot, és legalább leszinkronizálták a párbeszédeket. A játékban a cirkuszhajó fedélzete tölti be a főmenü szerepét: a középső hologram-bolygóra mutatva szállhatunk le az aktuális planétára, a képernyő körül ülő robotok pedig információkat szolgáltatnak. A sötétkék robot az aktuális küldetés célját ismétli el – ha netán elfelejtettük volna. A konzervdoboz formájú figura azt mondja el, található-e mega-üzemanyag (piros piramisformák) a kérdéses bolygón – hőseink összesen hat bolygó között tudnak majd hajózni, s a Földre való eljutáshoz kell 100 gallon mega-üzemanyag. A piros golyófej robottal általános infot kérhetünk a lenti viszonyokról: ennek gyakorlati értelme tulajdonképpen nincs. Van még egy szerencsejáték-robot is, akivel a következő lépésünket sorsolhatjuk ki, és végül (ha már a fedélzetre került) a legénység tagja lesz egy TV-néző robot is: vele a meglátogatandó planétákat kereshetjük meg.

A robotokon kívül két hologram-lejátszó is aktív: az egyiken Willfly és Starshot látható, s leküldhetjük őket akcióba, míg a másikon a hajó pilótájához, Nobrakes kapitányhoz szólhatunk. A kapitánynál a soron következő úti célt jelölhetjük ki – már persze csak az után, hogy van valamilyen alternatíva.


A robot is csak ember: neki is szüksége van a relaxálásra. A piranha viszont éhesnek tűnik

A CSELEKMÉNY

Számomra úgy tűnt, mintha az alkotók ihletéből csupán az első pályára futotta volna. A Tensuns nevű planéta még egész pofás: hullámzó tengervízben sorakoznak a sárga homokfövennyel körülölelt szigetek, melyek között deszkákból ácsolt hidak biztosítják az átjárást. (Hősünk ugyan tud úszni, ám ha netán lubickolni támad kedvünk, számítatunk rá, hogy hamarosan egy cápa gyomrában végezzük.) A szigetvilágban rögtön össze is akaszkodunk a legfőbb ellenségünkkel: Wolfgang von Ravellel, pontosabban annak Virtua Cirkuszával. A Virtua Cirkuszban valódi számok helyett számítógép generálta műsorral szórakoztatják a ven-

shot Fever

melnie, amihez viszont jó műsor szükséges. A problémára a következő megoldást találja a hajó legénysége: egy felderítő rendszert kell üzembe helyezni, ami megkeresi az univerzum legérdekesebb műsorszámait. Minthogy a felderítésnek pedig a hadsereg a legnagyobb mestere, irány a Gyilkolás Expo. Ott aztán sok nehézség árán beszerezhetjük a keresett rendszert, s a legénység egy újabb robottal gyarapodik. Az új robot nem tesz mást, mint a világ összes TV-csatornáját figyelemmel kíséri, s elmondja, hol érdemes körülnéznünk – innentől több bolygó is választható, mint lehetséges célpont. A többi helyszín egyébként már nem annyira tetszetős mint az első. Többnyire a levegőben, csak úgy a semmi közepén "lógnak" a platformok.

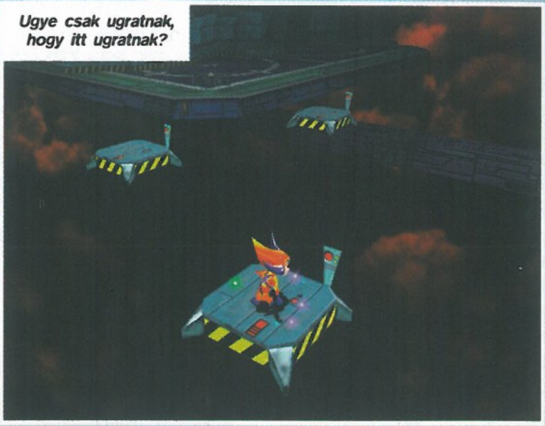
KELL EZ NEKÜNK?

A játék tulajdonképpen egy szokványos 3D-s platformjáték – bár a párbeszédekkel és a több "lépcsős" feladatokkal némi kaland érzés is hozzáadódik. Például ahhoz, hogy bejussunk egy katonai gyakorlótérre, be kell indítanunk egy hatalmas tankot, hogy aztán annak a tetejéről mászhassunk be. Igen ám, csakhogy a tank beindításához egy hozzáértő robotra van szükség... A megoldások megtalálásához nem árt egy kis angol tudás, mivel a békésebb figurákkal bármikor szóba elegyedhetünk, s a párbeszédek sok mindenre utalhatnak. Sőt egyes dolgokat csak azok révén érthetünk meg. A történet megértése mondjuk nem kötelező, sőt ha elakadunk, a térkép lehívásával (Tab) megnézhetjük, hol is van a következő lépés. (Térkép csak a külső helyszíneken kérhető.)

A silány kerettörténet mellett sajnos maga a játék is förtelmes. Amennyi hibát el lehet egy platformjátékban követni, azt mind elkövették az Infogrames "hozzáértő" munkatársai. A gondok már ott kezdődnek, hogy elindulunk. Az irányítás még Nintendón is jobb volt. Starshot kétféle módon tud lépkedni: vagy csigalassan, amivel elunjuk az életünket, vagy olyan hirtelen mozdulatokkal, hogy még a jó széles platformokról is könnyen leszaladhatunk. A "csodás" irányításnál már csak a kamerakezelés "csodásabb". Fogalmam sincs, hogy mihez igazítja a program a perspektívát, de mintha direkt mindig a leghasznavehetetlenebb nézőpontot választaná. (Azt már csak zárójelben jegyzem meg, hogy számtalanszor beragad az operatőr, azaz miközben valamelyik tereptárgyat bámuljuk premier-plánban, mögötte a figuránk nyugodtan elhálálozhat.) Folyamatosan kénytelenek vagyunk manuálisan igazítgatni a kamerát! Ja és persze hogy maximálisan élvezhetetlen legyen a dolog, ehhez az irányíthatatlansághoz "testhezálló" feladatok dukálnak. Majdnem mindenhol feneketlen mélység tátong alattunk, miközben mozgó és leszakadó platformokon kell ugrálni, s mellesleg még az ellenséges robotokra is lövöldözni kéne... A felsoroltak egyenes következménye, hogy a Starshot egy biztos toplistás játék: azon a toplistán, amin a valaha készült legjátszhatatlanabb platformjátékok sorakoznak. Kifejezetten idegtépő a vele való "szórakozás".

Persze önsanyargatók mindig akadnak, szóval azért ismertetném a szabályokat. A játék életeket nem számol, elhalálozáskor mindig az utoljára elhagyott fénysugárhoz kerülünk vissza. A hajóról jövő fénynyaláb ellenőrzési pont és automatikus mentési hely egyben, továbbá rajta keresztül (a használni/beszélni billentyűvel) bármikor visszatérhetünk a hajóra. Az energiánkat zöld bónuszok jelképezik, tehát az egészségünk helyreállításához ilyeneket kell keresnünk. Starshot ugyebár üstökösökkel tud dobálózni: lövedékeknek kék bónuszokat kell felvenni. Fontos tudni, hogy ha folyamatosan nyomjuk a tűz billentyűjét, a lövedék még a levegőben is irányítható. Bónuszok közül van még továbbá piros, ami ugyebár üzemanyagként funkcionál, és van sárga, amivel pedig Willfly nevű robotunkat hívhatjuk segítségül. A rakétatestű robotot az ugrás dupla lenyomásával hívhatjuk magunkhoz, s addig repülhetünk vele, ameddig a sárga üzemanyag tart. Az említett operatőri malőröket pediglen az alábbi módon tudjuk valamennyire orvosolni: az Enterrel hozhatjuk a kamerát Starshot háta mögé, a Space folyamatos nyomva tartása mellett pedig tetszőleges szögbe és távolságba állíthatjuk a nézetet.

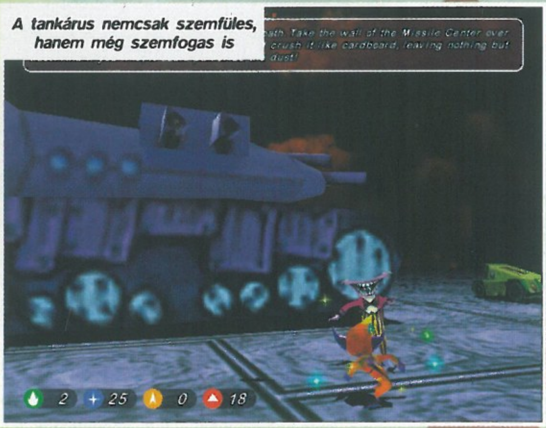
Ugye csak ugratnak, hogy itt ugratnak?



Gizike, ne vigyorogjpn: már Rég elmentek a Signalosok!



A tankárus nemcsak szemfüles, hanem még szemfogas is

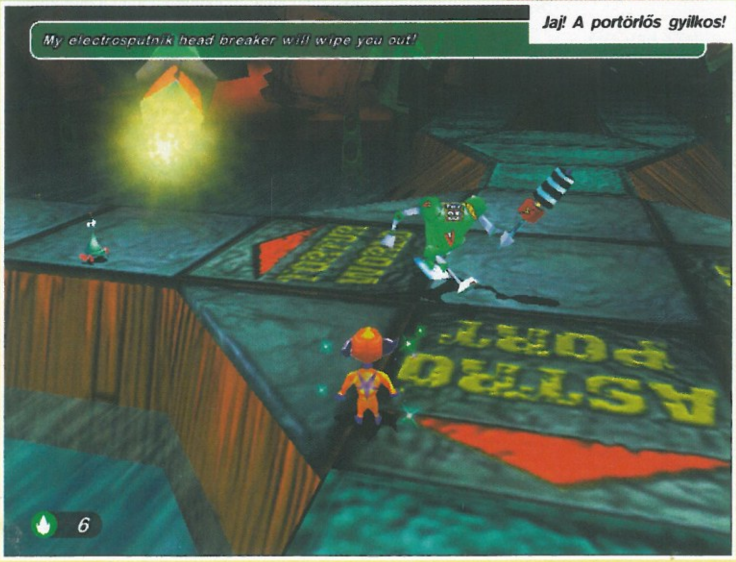


dégeket. A konkurenciaharc igencsak kiéleződik: amikor Starcash kapcsolatba lép Wolfganggal, utóbbi megígéri, hogy mindenkit megsemmisítenek a robotjai, akit meglátnak az Űrcirkusz táborából...

Starshotnak elsőként a Virtuások pajzsgenerátorát kell semlegesítenie. A kapcsolót egy olyan szigeten találjuk, ahol látszólag értelmetlenül járőröznek robotok. Kissé el van rejtve a dolog, ám néhány hatalmas szem (ami a kapcsolót bámulja) elárulja a rejtekhelyet. A pajzs kikapcsolása után el kell oldoznunk a cirkuszhajót, amihez egy kis "lábmunkára" lesz szükségünk. Felettébb "kézenfekvő" a megoldás: a cápákkal kell megharaptatni az űrhajó lábait. A Virtua Circus robotjai épp a lábak mellett vesznek napfürdőt: őket kell csalinak használni. Rájuk kell ugrálni, mire a matracaik hullámokat generálnak, és odacsalják az éhes cápákat... (Aki ekkora blődségeket kitalál, azt szerintem örökre el kéne tiltani a játékfejlesztéstől.)

Miután elűztük a Virtua Cirkuszt, nem sokáig örülhetünk a sikernek: az Űrcirkusz hajójára egy végrehajtó robot érkezik. Szó szerint lecövekel a fedélzeten, ugyanis a robot egyben egy 3 megatonnás időzített bomba – a hitelező bank így kívánja ösztönözni a cirkuszigazgatót. A többmilliós adósság átütemezésére nincs mód, szóval mindenképpen fizetni kell. A cirkusznak profitot kellene ter-

Jaj! A portörlős gyilkos!



SZINTE CITROMDÍJ

Gondolom nem lep meg senkit, ha befejezésül annyit mondok, hogy szerintem a Starshot kerülendő játék. Engem legalábbis – bár a birka türelmemről vagyok híres – annyira kiakasztott, hogy az Infogrames nem tudna akkora összeget felajánlani, hogy valaha is végigjátsszam eme "remekművét". Ötlettelen, csupán színekben bővelkedő hátterek, unalmas cselekmény, béna ellenfelek, elképesztő játszhatatlanság: azt hiszem, nem kell tovább ragoznom. Bosszantóan rossz játék – ha másra nem is, de alacsony vérnyomás ellen biztosan jó.

V.Z.

Starshot: Space Circus Fever

FEJLESZTŐ: Infogrames
KIADÓ: Infogrames
WEBSITE: www.infogrames.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: P200, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■■□□□□
Játszhatóság	■□□□□□□□□□
Szavatosság	■■■□□□□□□□
Zenebona	■■■■■□□□□□

Summa summarum

Napi két óra kötelező játék, és a játszhatatlanság miatt garantált a kényszerzubbony

végítélet

55%

Legotankok porfészke



Mostanában kissé idegeimre mentek a stratégiai játékok, ezért úgy döntöttem, hogy ezentúl kizárólag lövöldözős játékokkal fogok játszani. Virágos egyéniségemhez szerintem ezek állnak legközelebb. A múltkor tök jót Hellcoptereztem, és csak akkor voltam hajlandó abbahagyni, amikor Gremlinék küldtek nekünk egy Wild Metal Countryt. A CD-ről először azt hittem, hogy az egymással fuzionált Tankcsapda és 100 Folk Celsius bemutatkozó albuma, de aztán valahol a Neten azt olvastam, hogy ez is valami durrogtatós game lesz. Így gyorsan el is dugtam a prédára éhes Vári Zoli elől, majd miután gyorsan elhessegettem egy Machines társaságában, óvatosan előhúztam a fiókból.

"Hűnye, be szép vagy!" – kiálthat fel az egyszeri szegény ember, aki megpillantja a WMC dobozát. A csomagolás ugyan nem szokta tesztjeink tárgyát képezni, de ez azért megér egy misét (legalább is egy feketét). Ha láttatok már valami fertelmesen rondát, hát akkor ez az. Halmazati büntetésként egyébként hasonló ízlésvilággal megáldott a CD-tok is. Ha valakit mondjuk a kis pakk szépsége biztat a játék megvásárlására, az sürgősen forduljon pszichológushoz, esetleg menjen modern iparművésznek.

"Nini, egy tank!" – kiált fel a másodszori szegény ember, amint elindítja a játékot. (Úgy látszik, ezek most már mindenhová követnek.) A DMA Design új játékában ugyanis bátor tankok fogják aprítani egymást, amelyek kinézetre úgy festenek, hogy Vári Zoli koma szemrebbenés nélkül a "futurisztikus" jelzővel illetné – az én olvasatomban egyébként ez a "sületlen" szinonimája. Némelyik ráadásul repül is, de annak lehet, hogy személyiségzavara van, szóval csak maradjunk a "tank" definíciónál.

"Megmutatom, ki a szegény a gáton!" – kiált fel utoljára a legényember, és a továbbiakban nem ordibál, hanem csendes áhítattal elrebegi a frappáns kerettörténetet. A Tetris, vagy Tehric, vagy valami hasonló nevű bolygón okos bácsik automata katonai egységeket hoztak létre a bolygó erőcellái védelmére. A páncélos masinériák annyira bevédték ezeket a bigyókat, hogy közben ki is pusztították a bolygó teljes élővilágát, köztük alkotóikkal. (Azt csak zárójelben jegyzem meg, hogy én egy csomó repkedő madárral is találkoztam, de ők nyilván nem élőlények, vagy esetleg nem olvasták a gépkönyvet.) A bolygót újra birtokba venni már nem érdemes, viszont az erőcellák még jók lesznek valamire, gondolták azon szerencsés túlélők, akik még idejében olajra léptek, és egy bátor kommandóst küldtek a helyszínre, egy szál tankba öltözve. Nna, ez volna a kerettörténet. (Hééé! Ne lapozz tovább! Még nem fejeztem be!)



"Kilenc kis gólya leszállt a tóra, és elhozta hozzánk a nyárt..." Meg az utolsó erőcellát is

A bátor kommandós mindenekelőtt egy testhezálló tankot választhat magának. Ezekből öt típus akad, amelyek különféle tulajdonságaikban természetesen különböznek egymástól. A Rhino elején levő két szarvval öklelni is lehet, viszont sajátosan magas felépítésének köszönhetően jobb célpontot nyújt, és roppant hajlandóságot mutat a hanyatt esésre. A Manta pont az ellenkezője: viszonylag lassabb, viszont sportos kasztnijának köszönhetően nehéz eltalálni, másrészt egyszerűen nem lehet felborítani. A Bulldog egy páncélozott tricikli, és farfutójának köszönhetően roppant fordulékony járgány, viszont a Need for Speed járgányai közé nem igazán férne be sebesség tekintetében. A Cheetah nagyon gyors, viszont könnyű, és így könnyű fellökni, és a gyűrődést sem tűri valami jól. A legjobb azonban a Gyalogkakukk: a "lánctalpa" egy gömbfelület, szóval úgy mozog, mintha a sofőr valamelyik kanyarban becsókolt volna valami nagyobb mennyiségű szeszt, ellenben vidáman felrobog olyan lejtőkre is, amiről a többiek csak álmodozni mernek.



Derék kopter! Pakkot küldött a magányos Mantának

Az irányítás nagyon mókás dolog lesz. Gondolom, sokan vezettetek már tankot – szóval ismerős lesz a dolog. Joystick helyett ajánlott a billentyűzet, amelyen az oldalak lánctalpainak megfelelően két előre és két hátra billentyű van: ha mindkettőt előre nyomjuk, akkor nyilván előre robogunk (van turbó is, de az csak multiplayerben működik), ha csak az egyiket, akkor fordulunk. Az ellenkező irányba. (Ha az ellenkező oldal hátramenetét is nyomjuk, akkor gyorsabban.) Ezt roppant kellemes lesz megszokni, különösen, hogy a mozgásba bejátszik a gravitáció is, azaz egy lejtőre merőlegesen haladva még lefelé is csúszunk. A tankok tornya természetesen a törzstől függetlenül forgatható, ami közelharc idején igencsak élményszámba megy. Az már kevésbé, hogy a játék követő kameranézetet használ, és ez a bizonyos kamera a tornyot követi, ergo nem látjuk minek fogunk nekimenni. Lehet egyébként a kamera látószögét is variálni, de ezt harc közben csak annak javaslom, aki a lábujjait is használni akarja, illetve polipnak született. Bátor hősünk két fegyverzetet is bevett a gaz ellen ellen: az ágyút és az aknákat. Az ágyúhoz nyolc különféle lőszert lehet használni, amelyből a bátor hősnek a normálból végtelen muníció dukál, a többit pedig lőszerosládák összeszedegetésével gyarapíthatja. Van sorozatlövő, automata követős, teleporter, meg ha-



Ajjajaj! Kedves fiam, neked ma nagyon rossz napod lesz


Úgy tűnik, én vagyok a nyolcadik mesterlövész


Kicsit olyan "Halál 50 órája"-feelingem van...

sonlók. A legmókásabb a Bouncer, ami kilövése után még pattan kettőt-hármat, és csak azután robban. Túl azon, hogy a völgyekben ez enyhe flipper-feelinggel jár, igen jól használható lőtávon kívüli célok ellen. A lövés is igen mókás lesz: a space folyamatos nyomva tartása emeli az ágyúcsövet, majd az elengedéskor röppen el a skuló. Wormsösök tehát előnyben. A fizika törvényeinek fittyet hányva a legmagasabb szög eredményezi a legnagyobb lőtávolságot, bár lehet, hogy a Techricen "futurisztikus" fizika van érvényben. Az aknák igen jó szolgálatot tesznek azon gonosz ellenfelek ellen, akik dühösen üldözőbe vesznek bennünket, lévén hátul dobáljuk ki őket. Az ortodoxtól eltérő alkalmazás, amikor – mivel lefelé nem lehet lőni – a hegytetőn állva hátat fordítunk a völgynek, és így gurítunk le néhány szeretetcsomagot az alant tartózkodó rosszakaróinknak. Muníciót a felettünk köröző helikopterek ötletszerűen dobálnak lefelé nekünk, de egy adott helyre is hívhatjuk őket.



A terep "enyhén" hepehupás, a lejtők rendszerint 30 és 60 fok között mozognak. Hogy sikerül-e valamelyiken felkapaszkodnunk, az függ egyrészt a nekifutás sebességétől, nemkülönben a típustól – LEFELÉ mindegyik könnyedén megbirkózik a feladattal. Ilyenkor alkalmasint fel is szoktak borulni. Ilyen esetben nem árt gyorsan (lánc)talpra szökkenni, mielőtt alvázon nem durrant minket egy arra csapázó Wild Metal tank. (Módszer: lőjünk egyet a földbe vagy forgassuk a tornyot.) Merthogy ez nem egy vendégszerető vidék: a földön 10 különböző típusú tank és 12 fix építmény (ágyútorony, hordókat hajigáló katapult, stb.) haragszik ránk, de a levegőben is repked 7 féle. Utóbbiakat két tudományos módszerrel is megkülönböztethetjük a helikoptereinktől: 1. kisebbek; 2. lőnek ránk.

A párharc roppant mókás dolog, mert még a mellédurrantott lövedékek robbanásai is rendesen megdobják a tankokat (mellesleg egy-egy saját lövés is), a találatok derék pirotechnikai bemutató kíséretében csapolják az energiát, válságos helyzetben pedig már vidám füstfelhőket is eregetünk. Az energia idővel lassacskán újratöltődik, de kapunk egy adagot az erőcellák felvételekor, és a kilőtt ellenfelek roncsaiból is lehet csemegézni.

A feladat roppant bonyolult: a 27 pályáról össze kell szedegetni minden színes erőcellát (szám szerint nyolcat), amelyet a "műszerfal" jobb oldalán levő lámpák jeleznek, majd beállni egy portál alá (olyan lebegő bigyó, mint ami alól kezdjük a pályát). A "radaron" homokórák jelzik őket, de villogó fényük már messziről elárulja őket. Meg az is, hogy környékükön rendszerint jóval "lakottabb" a meglehetősen sivár táj. Ha már a "radar"-nál tartunk: ez aztán tényleg mindent csodálatosan jelez a közelben (még azt is, aminek az eléréséhez meg kell kerülnünk a Sziklás-hegységet), de tán nem volt túl jó ötlet erre a célra az egész képernyőt használni, jobban jártunk volna egy kicsivel valamelyik sarokban. Elméletileg iránytűként is szolgálna, de ha valaki ennek a segítségével kiismeri magát, akkor faguriga legyek! A körbenjárás megállapításának a legbiztosabb módja az, hogy már egy negyed órája nem találkoztunk senkivel.

Ha az ember hozzászokik az irányításhoz és az ösztönszerű tájékozódáshoz nagyon mókás dolog sülhet ki a WMC-ből (multiplayerben meg különösen). Igen vidám látvány, amikor két-három idétlen kinézetű jószág durrogtat egymásra közvetlen közelről, hempereg a domboldalon és ugrál a buckákon. A hangok ellen sem lehet különösebb kifogást emelni, és mivel a program támogat 3D-kártyákat, a fényeffektek is egész jól festenek. (Az például különösen, amikor az árnyékból kiérünk a napfényre.) A kamera egyes zuhanórepüléseknél néha kissé lemarad, de azért jobbára intelligens. Ami aztán végképp el van találva, az a tankok fizikai modellezése: hihetetlenül jól lehet érezni a gravitációt, ahogy az emelkedőn kapaszkodik felfelé a járgányunk – és persze pont a tető előtt vissza fog csúszni. Szóval minden nagyon szép, minden nagyon jó. Lenne, HA NEM LENNÉNEK EZEK AZ OCSMÁNY, UNDORÍTÓ TEXTÚRÁK A TEREPEN! Hát fúj! Én megértem, hogy ez egy "Vad Metál Vidék", meg feeling, meg minden – na de ennyire sivár csak annak a grafikusnak a lelke lehet, aki ezt elkövette! Ezzel az erővel egyszínű, Benetton-zöld tájat is csinálhatott volna, még azzal is jobban járnánk. Ha a nagyszerű fizikai modellezést és a mókás tankokat nem nézzük, egy csodaszép 0-val díjazhatnánk a "teljesítményét". Ha a képeken talán nem is látszik, de a környezet olyan illúzióromboló, hogy egész egyszerűen elveszi a kedvét az embernek egy olyan játéktól, ami egyébként egész jó lenne. Ezt a grafikust ilyen vidékre kéne költöztetni, és esetleg vadászatokat rendezni rá, aminek a végén ünnepélyes keretek között nagyon mélyre elássák. Halál rá! Ámen.

CoVboy


A rettenetes Gyalogkakukk akcióba lendül (gördült)

Wild Metal Country

FEJLESZTŐ: DMA Design
KIADÓ: Gremlin Interactive
WEBSITE: www.gremlin.co.uk
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 32MB RAM
Ajánlott: P233
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: soros, LAN

Külcsín/belbecs

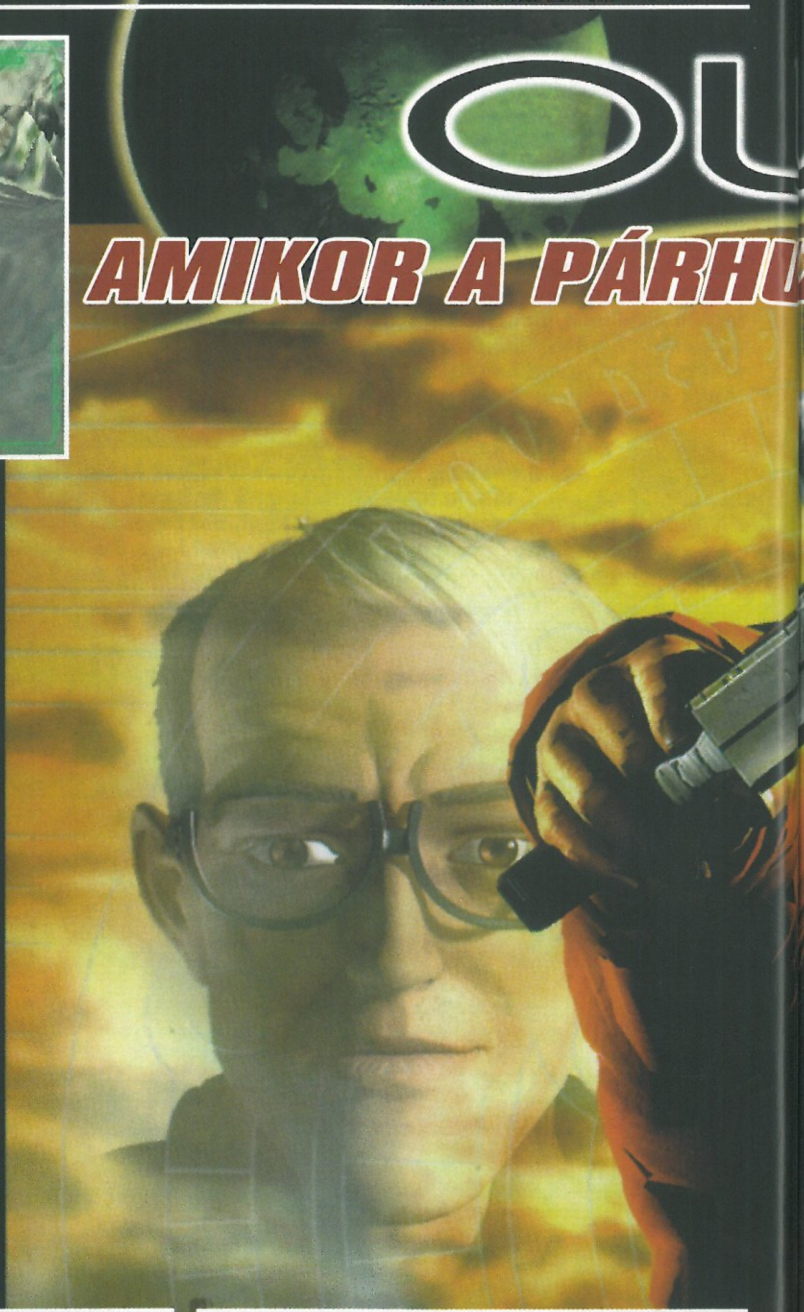
Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Tank you! – de a Lemmingses srácoktól azért ilyen rondát nem vártam

végítélet

74%

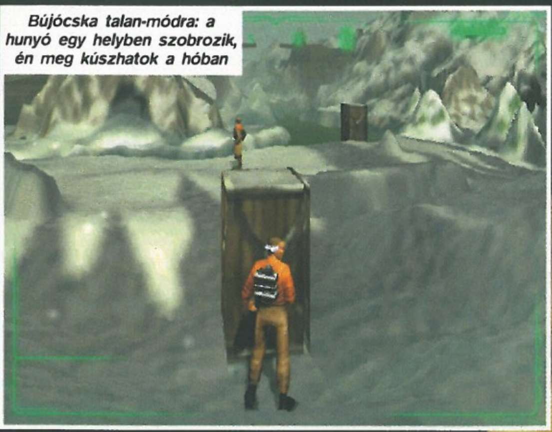


OU

AMIKOR A PÁRHU

Nem kétséges, hogy a belga illetőségű Appeal valami nagyon nagyot akart alkotni. El is bíbelődtek egy kicsit a dologgal: már jó három éve, hogy elsőként hallhattunk a készülő Outcastről. No persze a kitűzött célt figyelembe véve nincs mit csodálni azon, hogy ehhez a munkához idő kellett.

A fejlesztők számára az alapokat a Tomb Raider-sorozat jelentette. Lara mozgása vitathatatlanul nagyon pofás, mondhatni művészi: ő volt talán az első akcióhős, akit tényleg valódi emberi mozgással láttak el. Nos, az Appeal úgy gondolta, hogy a következő lépés ebben a műfajban, ha egy ilyen karaktert egy maximálisan interaktív környezetbe helyeznek. Végre valahára ne csak tetszetős díszletek között lehessen járkálni, hanem élettel töltődjön fel valamennyi helyszín. Megjegyzem: szerény véleményem szerint ezzel a "lépéssel" már a kalandjátékok mezsgyéjén járunk, úgyhogy a továbbiakban én nem is erőltetném annyira ezt a Tomb Raider-párhuzamot.


Bújócska talan-módra: a hunyó egy helyben szobrozik, én meg kúszhatok a hóban

AZ IDEÁLIS ENGINE?

Az Outcast az a játék, amiről minden kalandor álmodik – legalábbis aki nem riad vissza egy kis akciótól sem. Gyönyörű 3D-s világokba nyerünk bebocsátást: nem afféle szögletes poligon-alagutakban vesződünk, hanem a szabad ég alatt, szépen ívelő dombok árnyékában, avagy homokbuckák között barangolhatunk. Mindez annak köszönhető, hogy a játékot nem egy szokványos poligonos engine működteti: vegyesen alkalmaztak voxeles és a poligonos technikát. Hogy ez mit jelent pontosan, azt most nem fogom igazán részletesen kifejteni, az átlagjátékos számára mindenesetre elég annyi, hogy a voxel tulajdonképpen egy 3D-s pixel. Nem háromszögekből áll össze a grafika, mint a poligonok alkalmazásánál, hanem úgy kell elképzelni, mintha apró legokockákból – azaz valóban 3D-ben – építkezne a számítógép. A szimulátor-rajongók már jobban ismerhetik ezt az eljárást, hiszen már a Commanche-ban is ezt alkalmazták. Igen ám, csakhogy a szimulátorokban könnyű szép tájakat alkotni, merthogy a játékos mindig a magasban van. Próbáljunk csak meg lejjebb ereszkedni, s máris hatalmas kockákká nőnek a voxelek. Az Appeal tehát ezt a jelenséget akarta legelőször is eltüntetni. Az első szárnypróbálgatásuk a No Respect volt. Mit ne mondjunk: a nyolc hónap alatt elkészült űrhajós játék tényleg csak egy tesztnek volt legfeljebb jó – ma már valószínűleg kevesen emlékeznek rá. Az igazi erőpróba mostanáig váratott magára. Nem is fokozom tovább a technikai blablával a feszültséget, térjünk rá inkább a lényegre.


Nincs is jobb szórakozás: futóvadlövészet Twon-háton

AZ ELŐZMÉNYEK

A kaland főhőse egy igazán belevaló fickó. Cutter Slade a 39. évében jár: fiatalsága alatt a katonaságnál szolgált, jelen pillanatban pedig az amerikai kormánynak dolgozik egy titkos – papíron természetesen soha nem létezett – egység parancsnokaként. Olyan kényes és veszélyes ügyekben jár el, amelyekről a sajtó nemigen szokott értesülni. Ezúttal is egy ilyen esethez hívják. Egy elég jól kidolgozott és nagyon hosszú intro video mutatja be Slade útját a bevetéshez, miközben főnökei ismertetik a tényeket. A dolog úgy áll, hogy egy William Kauffman nevű tudós a párhuzamos dimenziók létezését próbálta meg bizonyítani. Egy őrült tudós fejtegetése persze alapjában véve még nem probléma, csakhogy a doki – a katonaság támogatásával – gyakorlati síkra terelte a dolgot, és sikerrel járt! Átjuttatott egy szondát egy másik lehetséges dimenzióba. A Christobal névre keresztelt szonda rendben meg is érkezett egy ismeretlen planétára, ami külsőre eléggé hasonlított a mi Földünkre. Egy órával a landolás után máris a tudósok kezében volt egy információs kapszula. Azonban amint dekódolták az adatokat, a felvételen egy feldühödött helybéli vált láthatóvá, aki bőszülten közeledett a kamerához. A furcsa kreatúra hirtelen valamivel lövöldözni kezdett, s az adás megszakadt.

Alig ocsúdhattak fel a tudósok a meglepetésükből, s jött a ráadás: a kapszula hirtelen magától felrobbant. Azonnal evakuálták a titkos bázist, mivel a robbanás nyomán egy lyuk keletkezett a térben, ami egyre csak nőtt. Világossá vált, hogy többé már nem Kauffman prof kezében vannak az irányítás. A képződő fekete lyuk minden útjába kerülő tárgyat elnyelt. Ezen a ponton került be Slade a képbe.


Ezt a romeltakarítást jobb lesz megsürgetni egy köteg dinamittal


A látványt tekintve igazán csodás ez a fürdőhely – csak a piranhákat kell megúszni

Az örvény óráról órára növekszik, azaz ha Slade szerepében nem teszünk sürgősen valamit, az egész világot elnyelheti. A terv a következő: egy négy főből álló csoport utazik a szonda után, mely megpróbálja felkutatni és deaktiválni a szonda komputerét. A csapat tagjai: William Kauffman, a kísérlet értelmi szerzője; Anthony Xue, az asszisztense; Cutter Slade (szerény személyünk); végül Marion Wolfe, biológus. Utóbbi nőszemély Slade-nek már régi "jó ismerőse". Az introból csak homályosan derül ki, de amikor Marion újonc volt a seregnél, egy ejtőernyős balesetnél véletlenül hozzájárult egy társa halálához. Marion anyja – befolyásos szenátorként – eltussolta a Pentagonnál az ügyet, s az egészet a kiképzőtisztre kenték. A kiképzőtiszt neve Cutter Slade volt...

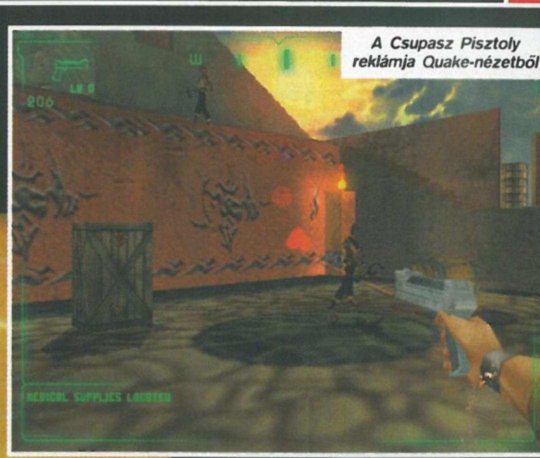
Nos, a bevezető képsorok leperegnek, s ott kezdődnek a kalandjaink, hogy hősünk egy furcsa kis faházban ébredezik, s valaki folyamatosan Ulukainak szólítja. A faágy és a kinti hó talán egy szibériai barakkot juttat Cutter eszébe, ám amint felpillant a hogyléte iránt érdeklődő "dokira", nyomban rájön, hogy jó helyen jár. Nem csak hogy egy másik dimenzióban van, és egy másik kultúrában, hanem egy másik ruhában is – mint kiderül, az ingén lévő jel miatt kapta azt a bizonyos Ulukai nevet. Hamarosan azt is megtudhatjuk, hogy az Ulukai a helyi, úgynevezett talan nyelven nagyjából annyit tesz: Megváltó. A talanok nem kevesebbet várnak el tőle, mint hogy megtörje a zsarnok Fae Rhan uralmát, és felszabadítsa Adelpha népét... Hogy megértsük a szituációt, el kell mondanunk, hogy a helyiek két részre oszlanak: elnyomottakra és katonákra.

Hát ez egyre jobb: Cutternek most már két világot kell megmentenie, pedig szerinte gey is bőven elég. Na neeem – gondolja. Minthogy azonban nem rendelkezik semmiféle helyismerettel, ráadásul a csapat többi tagját sem találja, csakis újdonsült szövetségeseire támaszkodhat. Nincs mit tenni, megegyezik a helyi törzsfőnökkel, Zokrymmel. Segít összeszedni a legendás 5 Mont (hogy mi is az a Mon, azt jelen pillanatban még Cutter sem tudja), s cserébe a helybéliek megkeresik az "elkóborolt" szondát.

UTCAST

ZAMOSOK TALÁLKOZNAK





A Csupasz Pisztoly reklámja Quake-nézetből

nem csak hogy a team tagjai, de még a fegyvereink is szanaszét szóródva érkeztek meg. Ráadásul mivel a helybéliek az istenek ajándékainak tartják az égből potyogó tárgyakat, még arra sincs sok reményünk, hogy visszakapjuk őket. A felszerelésünk így hát a Zokrymtól kapott állásmentő kristályból, a hátizsákunkból (mely legfőképpen egy automata térképező rendszert rejt magában), és a lézerkeresős pisztolyunkból áll. Amennyiben majd jobb fegyverekre akarunk szert tenni, faramuci módon élelmes kereskedőktől kell megvásárolnunk a saját cuccunkat – szóval érdemes gyűjteni a helyi fizetőeszközt. A pénzkeresés nem fog nehezünkre esni, hiszen az eltakarítandó hadsereg létszámát figyelembe véve kifizetődő errefelé hullarablónak lenni... Összesen majd hat féle fegyvert szerezhetünk be (rakétavetőtől a lángszóróig), melyek mindegyikét plusz még három fokozatban fejleszteni is lehet.

Apróbb dolgokat amúgy szerencsére mindenfelé találhatunk. A tárgyaink listáját a "B" billentyűvel hozhatjuk le. Az alábbi kacatok válhatnak hasznunkra:

PPS: láthatatlanokká válhatunk, ami alatt azonban nem használhatunk fegyvert.

UBIK-0A: egy hologram-klónnal vonhatjuk el az ellenség figyelmét.

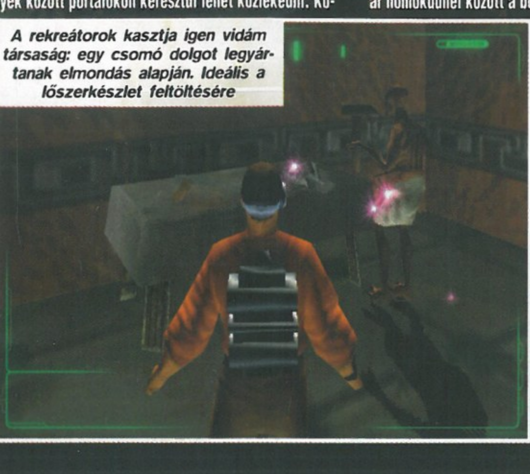
Áldásos ténykedésünknek köszönhetően a földművesek idővel úgy döntenek, hogy ezentúl katonásdit fognak játszani



A TÚLDIMENZIONÁLT KÜLDETÉS

Az Adelpha nevű bolygó hat jókora szigetből áll, melyek között portálokon keresztül lehet közlekedni. Közülük Ranzaarban a hó és a fagy dominál. Shamazaar a kínai rizsföldekre hasonlít – ez a bolygó mezőgazdasági területe. Motazaar a sziklás szirtjeiről híres, no meg hogy ott vannak Fae Rhan bányái és börtönei. Talanzaar homokdűnéi között a bolygó legnagyobb városa, Okriana terül el. Okasankaar lápjai a halászoknak adnak otthont, végül Okaarban őserdők burjánzanak, melyek tövében a legprimitívebb talanok éldegélnek. Szerencsére mi pont arra a szigetre érkeztünk, amelyet kizárólag lázadók laknak. Az első dolgunk tehát a tréningezés – ameddig ezzel nem végzünk, addig meg sem nyílik az első portál.

A rekreátorok kasztja igen vidám társaság: egy csomó dolgot legyártanak elmondás alapján. Ideális a lőszerkészlet feltöltésére



Amikor elsőként megkapjuk az irányítást, lehet, hogy gondban leszünk. A kamera ugyanis nem követi a hősünket (mint ahogy azt egy Tomb Raider-leszármazottól elvárható lenne), hanem az egérrel nézelődhetünk. Le-föl, balra-jobbra: bármerre pillanthatunk, miközben a kurzorbillentyűkkel szabadon mozoghatunk, kúszhatunk, úszhatunk, mászhatunk. De nem csak a nézőpont, hanem emberünk mozgása is nagyon rugalmas. Ha például oldalra nézünk, egyfolytában célozhatunk oldalra – akár futás közben is. Az egér és billentyű ilyetén kombinálása példátlan mozgásszabadságot biztosít – vagy legalábbis eddig csak a first person shooterekben láttunk valami hasonlót. Jut eszembe: ha akarunk, átválthatunk belső nézetre is. (Csak ökölharc esetén kötelező a harmadik személy nézet.) Nagyon kézhez álló, hogy a cselekvések végrehajtásához mindig csupán az egérgombokat kell használnunk. A bal gombbal ugrálhatunk, beszélgethetünk, sőt (amennyiben a jobb gombbal "támadó módba" kapcsolunk) azzal lövöldözhetünk is.

LELTÁR

A felszerelésünk kezdetben igen hiányos. Úgy látszik a dimenzió-utazás még nem egészen kiforrott, ugyanis

E.V.D.: ezt a távcsövet a kúszó-próba teljesítéséért kapjuk meg. A Home/End billentyűkkel nagyíthatunk vagy távolíthatunk, és még éjjeli látásmódot is bekapcsolhatunk (X).

C4-PE: robbanóanyag, melyet detonátorral, vagy egyszerűen csak egy lövéssel aktiválhatunk.

CLAPR-T: detonátor. Az első gombnyomással a beirányzott dinamitköteget kiválasztjuk, s a második kattintásra jön a bumm!

THNDR-STP33: szintén detonátor, csakhogy ez mozgásérzékelős. A közelében elhelyezett C4-et robbantja.

F-LINK: ebből az "utaztató" eszközből minél többet érdemes begyűjteni. Az első aktiválásnál a célpontot jelöljük meg, ahol aztán később egy gombnyomással ott is teremhetünk. Ahogy megérkezünk a célba, a "fogadó állomás" azonnal visszakerül a hátizsákba. Az eszköz csak a szigeteken belül működik.

PROXI-130 HF: ha bekapcsoljuk, láthatjuk, merre található a legközelebbi ellenfél.

O2K-MINI: ezzel a kis palackkal Cutter több ideig tud víz alatt maradni.

MEDIKIT: egyszer használatos elsősegélycsomag

A TALANOK CÉHEI

A felsoroltakon kívül mindenféle lőszereket is találhatunk. Ami még érdekesebb: a helyben fellelhető anyagokat (fémeket, növényeket, kagylókat) is hasznosíthatjuk. Ezeknek akkor van jelentőségük, ha teljesen kifogyunk valamilyen munícióból. A talanok között ugyanis külön kasztot képviselnek az ezermesterek. Ha egy ilyen ún. "rekreátorhoz" elmegyünk, bármilyen lőszert újrakészíttethetünk vele – csak megfelelő alapanyagokat kell biztosítanunk!

Fontos, hogy az egészségünket is karban tartsuk, s lehetőleg a vészhelyzetekre tartalékoljuk a gyógyító cuccokat. Ennek érdekében nem árt megjegyezni a felkereshető shamazok tartózkodási helyeit, ők ugyanis – arról nem is szólva, hogy a végigjátszás szempontjából is fontos szerepet töltenek be – még gyógyítani is tudnak.

Vannak még a kereskedők, akiknek a szerepét már tisztáztuk, és koldusok, akik szintén pénzt kérnek, de ők általában nem adnak érte semmit – legfeljebb történeteket mesélnek.

Végül, de nem utolsó sorban elbeszélgethetünk egyszerű földművesekkel, halászokkal, és szolgákkal is: főként akkor van rájuk szükségünk, ha keresünk valakit vagy valamit. Egészen pontosan megmondják, merre induljunk el, illetve ha a keresett személy a közelben van, még rá is mutatnak.

EGY IDEGEN VILÁG KIHÍVÁSAI

Az öt Mon felkutatása során számos részfeladatot kell megoldanunk: ezért én inkább kalandjátéknak tekintem a játékot. Rögtön az elején például négy próbát kell kiállnunk: lövészetet, távolugrást, merülést és végül lopakodást kell tanulnunk. Ha ezen túljutottunk, Shamazaarban az lesz a legfőbb gondunk, hogy megállítsuk a rizs... akarom mondani riss termelést. (Erről jut eszembe: a játékhoz nem elég angolul tudni: a sajátos nyelvjárás miatt a készítők egy kisebb talan szótárat mellékeltek a kézikönyvben, s a játékon belül is lehívható egy lexikon.)



Az épületes társalgás rendszerint udvarias megszólítással kezdődik: "Mi a hézag, tesó?"

Ennek átböngészésén kívül nem árt figyelmet fordítani Cutter feljegyzéseire sem, melyek az elakadások ellen lettek kitalálva. Ha lenyomjuk az "N"-t, egyből láthatjuk, mi az, amit már megtettünk, és mi az, amit még nem. Amúgy beszélgetni kell szinte mindenkivel: úgy jöhetünk rá egyre több dologra, s úgy jelenik meg a jegyzettömben egyre több bejegyzés.

AZ AI

Az engine legfigyelemreméltóbb vonása kétségtelenül az intelligens karakterek. Sok kalandjátékot láttam már, amire ráfogták az intelligens jelzőt, de ilyet még nem. Mindenki frankón teszi a dolgát, plusz még "odafigyel" a váratlan eseményekre is. Ha a forgalmas utcán csetepaté tör ki, mindenki menekül, avagy összehúzza magát, míg el nem ül a baj. Sőt, ha beszélgetünk valakivel, és közben jön az ellenség, a partnerünk "Katonák!" felkiáltással azonnal abbahagyja a traccspartit.

A fontosabb karakterek remekül eltalált személyiségeket kaptak. A törzsfőnök fia, Jan például elég türelmetlen, forrófejű ifjú. Ha sokadszorra sem sikerül a lopakodás, megunja a dolgot, s nem hajlandó vizsgáztatni. Inkább megígéri, hogy majd azt mondja az apjának, hogy átmentünk. Vagy jópofa a földművesek főnöke is, aki meg olyan sötét, hogy egyszerűen csak ostobaságból állt a gonoszok oldalára. Csak meg kell győznünk őt, hogy nincs igaza – bár ehhez meg kell keresnünk egy bizonyos szent követ.


Egy fényüzenet Mariontól ("Segítenie kell, Obi-wan Kenobi...tsk") De hol van R2D2?

Ahogy a való életben, egyesek szívességeket kérnek tőlünk, amiket teljesítve különböző jutalmakat kaphatunk. Ezek a jutalmak néha közvetve segítik az előmenetelünket, néha viszont nélkülözhetetlenek.

Az alkotók helyi állatvilágról is gondoskodtak. A faunából számunkra a Twon-ha az igazán érdekes, ami leginkább egy struccra hasonlító élőlény. Shamazaarban lakik egy megszállott állatbarát: tőle vehetünk egy szelídített példányt. Ezután Twon-háton nyargalhatunk ide-oda, s a rissföldek lépcsőit egyetlen ugrással áthidalhatjuk. Csak akkor vagyunk bajban, ha nem tudjuk, hol hagytuk Twonhánkat. Az állatot ugyanis csalival édesgethetjük magunkhoz, csakhogy a csali "hatótávolsága" sajnos elég kicsi.



A kígyó nélküli kígyóbűvölő igen kedves figura: ha szerény díjazást ígérünk neki, esetleg hajlandó abbahagyni a borzalmas nyekergést

ÉRTÉKELÉS

A rengeteg lehetőségnek és a nem lineáris játékmenetnek köszönhetően az Outcast szerintem egy egészen egyedi kalandjáték. Megérte a sokéves fejlesztői munka: a poligonos objektumok a voxeles talajon remekül kiegészítik egymást. Egészen kifinomultan alkalmazták a fény-árnyék hatásokat, főként hogy minden karakternek tökéletes árnyéka van. Minden nagyon "passzos", emberünk lába például majdnem mindig illeszkedik a talajhoz, s szinte sosincs "átlyukadás". Ráadásul rengeteg szereplőt képes egyszerre kirakni az engine – nem is tudom, van-e határ. A voxeles megoldásnak csak egyetlen hátránya van: a Voodoo kártyáinkat akár a hajunkra kenhetjük, mert semmiféle hardveres gyorsítást nem támogat a program. A voxelek pedig igencsak igénybe veszik a procit – olyannyira, hogy a készítők talán szándékosan dugták úgy el a felbontás átállítását, és talán szándékosan indul el a program alapvetően 320*200-ban, eléggé nagy köddel.

Azonban azt kell mondjam, még sima VGA-ban is nagyon ász a játék, annyira el van találva az atmoszférája. A CD-ről folyamatosan klasszikus zene szól a Moszkvai Szimfonikusok előadásában: ha épp akció zajlik, ritmusosabb tempóban, amúgy a hely hangulatának megfelelően – a sivatagban például keleties színezettel.

Beszélgetünk, kérdezősködünk, s közben néha harcolunk: azt hiszem valamennyi összetevőt pont a megfelelő mértékben adagolták. A harcok nem könnyűek, néha menekülésre kell fogni a dolgot, néha lopakodni kell, és van ahol csellel kell győzni. Például megfigyelhetjük, hogy a katonák gyűlést szoktak tartani: íme egy kitűnő tipp, hova csempésszünk egy köteg dinamitot, s már csak a közelben kell elrejtőznünk egy detonátorral. Nos, dicsérhetném még tovább a gyönyörű vízeffektusokat és a rengeteg egyéb részletet, de elég annyit mondani, hogy ezek után igencsak kíváncsi vagyok az Appeal féle evolúció következő lépésére!

V.Z.



Outcast

FEJLESZTŐ: Appeal
KIADÓ: Infogrames
WEBSITE: www.outcast-game.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: PII300, 64MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Gyönyörűen megtervezett, nem éppen rövid kaland: egy születő műfaj igazi gyöngyszeme

végítélet

96%

A Lucas Arts külön oktatási stúdiót hozott létre, és ennek első terméke a Gungan Határ, ami sokkal inkább játék, mint oktatóprogram, de leginkább kisiskolás korú gyerekek számára készült. Szórakoztatva oktatni a lehető legműködőképesebb tanítási forma: az egésznek a lényege, hogy az alany inkább a játékot érezze és ne tűnjön fel neki, hogy a háttérben kőkemény tanítás folyik. A dolog a rossz témaválasztás mellett, a legtöbbször ott szokott elbukni, hogy túl sokat markolnak programozók, túl széles skáláját akarják az ismereteknek egy játékba belezsúfolni. A Gungan Frontierben azonban sikerült ezeket a csapdákat elkerülni.

Tudtuk, hogy sok gondunk lesz még a Jar Jar Binks-el és fajtársaival, a gunganokkal. A rusztikusan együgyű (vagy inkább: primitív idióta) lény egyértelműen azért került a filmbe, hogy a legkisebb nézők szívébe belopja magát, és egy csomó mindent lehessen eladni a neve segítségével, a gyorséttermi menütől a pólón át a zenélő kulcstartóig. A bővli-áradatban azért megtalálható egy-két hasznos dolog is, és a Lucas Arts, általában minőségi programokat megjelentető csapatának munkája is ilyen.

A kerettörténet egyszerű: a gunganok kitelepülnek, pontosabban terjeszkedni kívánnak a Naboo egyik holdján, ami ellentétben a Föld kísérőjével, nem egy rideg kőgolyó, hanem egy vízzel, levegővel és termőfölddel gazdagon megáldott planéta. Klímája nagyon közel áll a gunganok kedvelte mocsaras, párás éghajlathoz, óriási tavai pedig kimondottan megfelelőek a városaik számára. Az élet azonban szinte teljes egészében hiányzik eme kies égitestről, a gunganok pedig megszokták, hogy szinte mindent a természetből szereznek be, az élemtől az építőanyagok jó részéig, ehhez pedig növények és állatok szolgáltatják a nyersanyagokat.

JarJar desktop adventures



STAR WARS EPISODE I THE GUNGAN FRONTIER

A játékos feladata nem más, mint a komplett flóra és fauna megteremtése, amihez a leszállóegységben minden eszköz, palánta, spóra, a különféle állatfajok egyedei, rendelkezésre áll. Első hallásra nem tűnik túl komoly feladatnak, és felmerülhet az a kérdés is, hogy egyáltalán mire oktat ez a játék. A feladat azonban nem olyan aprócska, mint első hallásra tűnik, hiszen önellátó gazdálkodásra kell berendezni a holdat, és ez nagyon pontos egyensúlyt követel meg a különféle fajok között. Hiszen mint a való életben a Gungan Frontierben is megvan a táplálkozási lánc a maga számos lépcsőjével. Itt nem szabad olyan primitív láncolatra gondolni, mint a bokrot megeszi a növényevő, növényevőt megeszi a ragadozó és a ragadozót levadássza a gungan. A különféle "dögöknek" megvan a saját ízlése: némelyek többféle táplálékon is hajlandóak elélni, némelyek viszont kizárólag egyetlen forrásra támaszkodnak. Ez iszonyatos zavart képes okozni, hiszen szinte minden lényre, vagy valamelyik testrészére szüksége van a gunganoknak, így ha a jó étvágyú kaduk felzabálnak egy fafajtát, akkor a kipusztuló struccszerű izével a kupolaépítés egyik nélkülözhetetlen kellékének is búcsút mondhatunk. Ezenfelül ügyelni kell arra is, hogy melyik faj milyen területen él, hiszen a holdon mocsarat, vizet és szárazföldet egyaránt találunk, és vannak ugyan szinte bárhol elvegetáló, de vannak válogatós kreatúrák is.

A játékban összesen nyolcvan élőlényt ígérnek a készítők. A telepítéskor meg kell találni az optimális egyedszámot, hiszen ha túl kevés azonos fajú lényt telepítünk, akkor hamar kipusztulnak, míg ha túl sokat, akkor nagyon el fognak szaporodni, kipusztítva az élelemforrásukat, és kiszorítva az élőhelyekről más, szintén fontos fajokat. Ebben a cseppet sem egyszerű feladatban, a játék beállításától és a pálya nehézségi szintjétől függően kap segítséget a játékos. A gyerekeket és minden vele játszót pedig megismerteti a természeti egyensúly törékenységével és így a fejlettebb országokban felnövekvő nemzedék egy részét rávezeti a Föld egyik nagy problémájára.

Grafikai megvalósítása ugyan nem teszi a csúcsjátékok közé a Gungan Forntiert, de a stratégiai programok, – hiszen ez nem más, mint egy biológiai stratégia – között az átlagos kategóriába bőven belefér. A különféle lények, növények rövid leírás látványa viszont teljesen Lucasos, ennyiféle szörnyeteg, földi állatokra nyomokban sem emlékeztető érdekesség, csak a Csillagok Háborúja alkotógárdájának fejéből pattanhatott ki. Kezelése egyáltalán nem nehéz a néhány parancsikon igen egyértelmű, és a tutorial kissé túl szájbarágósan magyarázza el. A telepítendő lények kiválasztásánál pedig egy nagyon jól áttekinthető fa-szerkezetű listában keresgélhetünk, ahol az általa fogyasztott élelem és az őt élelemforrásnak tekintő ragadozók kiemelve láthatók.

A már említett kiváló beállíthatóságnak köszönhetően nem csak az iskolás korosztálynak, de a vértelen, mindamellett igencsak elgondolkodtató stratégiai játékok kedvelőinek is kellemes szórakozás lehet, de azt azért tegyük hozzá, hogy "csak szimpla" Star Wars-rajongóknak túl idegen lesz, a filmektől, még az Phantom Menace-től is messze elkanyarodó játék.

Schuerue


Ez nagyon ronda, szóval biztos ragadozó. Ilyet maximum csak egy gungan enne meg, az is csak sütve



Az Élet örök nagy kérdése: ki kit fog megenni?


Hú, mennyi kaadu! Nagy zabálás lesz este!


Gunganfalva szépen gyarapodik

The Gungan Frontier

FEJLESZTŐ: Lucasarts
KIADÓ: Lucasarts/Activision
WEBSITE: www.lucasarts.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P166, 16MB RAM
Ajánlott: P233, 32MB RAM
3D-gyorsító: –
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Sim Safari gungan-módra

végítélet

82%

Hogy egy játék neve egyben fogalmat is jelentsen a piacon, azt tényleg nagyon kevesen érdemlik ki. Ilyen név például kalandjátékok terén a Monkey Island, a stratégiai fronton a Command and Conquer, vagy a FPS-ek között a Quake. Utóbbival szoros kapcsolatban van a Descent3, hisz szintén egy saját szemszögből irányítható anyaggal van dolgunk, s lövöldözni is kell benne eleget. A Descent3-ban – akárcsak az elődeiben – nem saját bőrünket visszük vásárra, hanem egy fürge, fegyverektől roskadozó űrhajóét. Az űrhajók természetes élettere helyett bolygók hatalmas komplexumaiban kell manővereznünk, és a régi receptet követni: végrehajtani valamiféle küldetést, s az útközben felbukkanó ellenséges droidokat likvidálni. Ez már önmagában is elég szórakoztató mulatság, de a játék hosszú távú izgalmai a többjátékos módban keresendők. A játékhoz van pályatervező, így felépítésében nagyban hasonlít az id software remekeire – de mégis eredeti, s így sikerült stílusalkotóvá lennie.

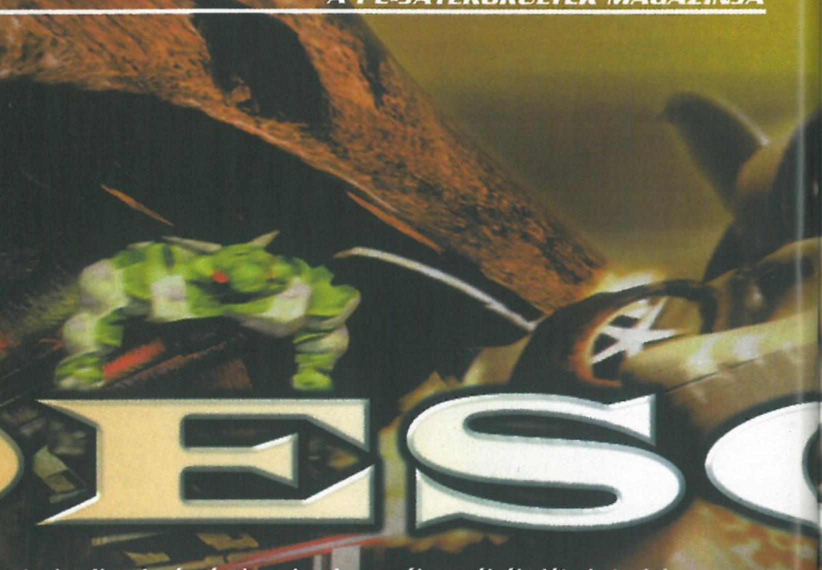


Ugye senki sem felejtette el: augusztus 11-én elfogy. Úgyhogy jól nézzétek meg...

EGYEDÜL IS MEGY

Ha egy játék többjátékos módban is játszható, ma már szinte másról sem olvashatunk az ismertetőkben, mint a multiplayer mód előnyeiről, lehetőségeiről, az újításokról stb. A Descent3 esetében nem feledkeztek meg a magányos gépnyúzókról sem, s viszonylag kiegyensúlyozottan kapott benne helyet az egy és többszemélyes játék. Az egyszemélyes játékban szépen kidolgozták a történetet, hosszú be- és átvezető filmeket készítettek hozzá, s a 17 pálya jó néhány napos kellemes kikapcsolódást hozhat. A játék kezdő képsorain épp egy nap felé sodródó űrhajót szemlélünk. Már éppen füstölögni kezd a hajó titán borítása, mikor három vonósugár tapad a forró halálba zuhanó hajótestre. Izgalmas pillanatok, a hajó megmenekül, beemelik egy cirkáló belsejébe, s alélt pilótáját kihámozzák a kasztniból. Sajnos túl meglepő fordulatokkal nem szolgál a forgatókönyv – a kiszabadított pilóta jeles személyünk, s néhány napos pihenő után egy ellenállhatatlan ray-trace lady kérésére-utasítására ismét gépbe pattanunk, hogy kiderítsük mi folyt az PTMC kutatólaborjában.

Annyit tudni, hogy nanotechnológiai fejlesztések folytak a bázison, s egyszer csak beütött a gikszer: a gépek gyilkos öntudatra ébredtek, enyhén megvadultak, s a kutatók pedig szépen sorra hullottak. Egy orvos-kutató a jelek szerint megmenekült, s jelenlegi tartózkodási helyét a PTMC központi gépéből kéne letölteni. Első feladatunk ennek a terminálnak a felkutatása, amihez egy magasabb adrenalin szinttel rendelkező egyénnek is bőségesen



elegendő lövöldözés árán vezet az út.

A pályák nagy része – akár az előző két részben – főleg folyosókban, csövekben, termekben játszódik, ám feltűnnek kinti pályák is, melyek a bolygófelszínen vannak. Nagyon jól néznek ki ugyan ezek a részek, az már kevésbé, hogy ilyenkor jelentősen lecsökken a játék sebessége – bár sejtésem szerint a 4mb-os videokártyám a fő ludas a lassulásban. Az ellenfelek kivétel nélkül futurisztikus robotok – van belőlük közel 40 féle – s AI-jüket feltűnően sok forrásban dicsérték. Nekem nem tűntek túlzottan



Egy kis ízelítő a fényhatásokból

képzettnek, olykor akkor sem láttak meg, mikor a célkeresztemet rájuk irányítottam. Tényleg üdítően változatos a repertoár, a fürge mini-droidok, a lomha rombolók, földi robottankok, a rovarszerű gépek nem fognak unatkozni hagyni. Fegyverek terén hasonlóan gazdag választékkal találkozunk – 10 elsődleges és 10 másodlagos fegyvert aggathatunk a játék folyamán hajónkra. Elsődleges fegyverek közül villámgyors tűzsebességet biztosít a Vauss ágyú, amely egy gyorstüzelő gépfegyver. Akár egy-egy folyosórészt is megtisztíthatunk a Napalm ágyúval, melynek a hatását szerintem mindenki el tudja képzelni. A Mass Driver használata a lesipuskásoknak ajánlott – segítségével rázoomolhatunk a célpontra, majd tűz. Tényleg sokan vannak a fegyverek, megtalálhatók a célkövetős rakéták, a lomha nagy erejű bombák, az irányítatlan rakéták. Ha már úgyis a sokféleségnél tartunk, illik megemlíteni a háromféle repülhető hajótípust, melyek manőverezési képességükben, sebességükben, páncélzatukban térnek el egymástól.

MULTIPLAYER, GAZDAGON

Akik a multiplayeres üzemmódot választanák, azokat nem érheti csalódás a Descent3-at illetően. A készítők összesen 9 féle modot építettek bele a játékba, melyek nagy része ismerős a Quake modjaiból, de egész más a hangulata egy űrhajós CTF-nek, azt elhihetitek. A kapcsolat neten, kábelen, LAN-on, modemen – gyakorlatilag minden létező módon létrehozható. A játékban a következő modokat találjuk:

ANARCHY: Máshol ezt Deatmatchnek hívják, de a lényeg ugyanaz: kiirtani mindenkit, minél több fraget összeszedni. Nem hiszem különösebben ecsetelni kéne a stílust, lévén aki hálóban játszik, az általában ezt próbálja ki először.

CO-OP: A Quakereknek ez sem ismeretlen, a kooperatív módban társunkkal szárnyvetve szedjük le az ellent. Mellesleg a játék egyszemélyes pályáin játszhatunk kooperatív módban.

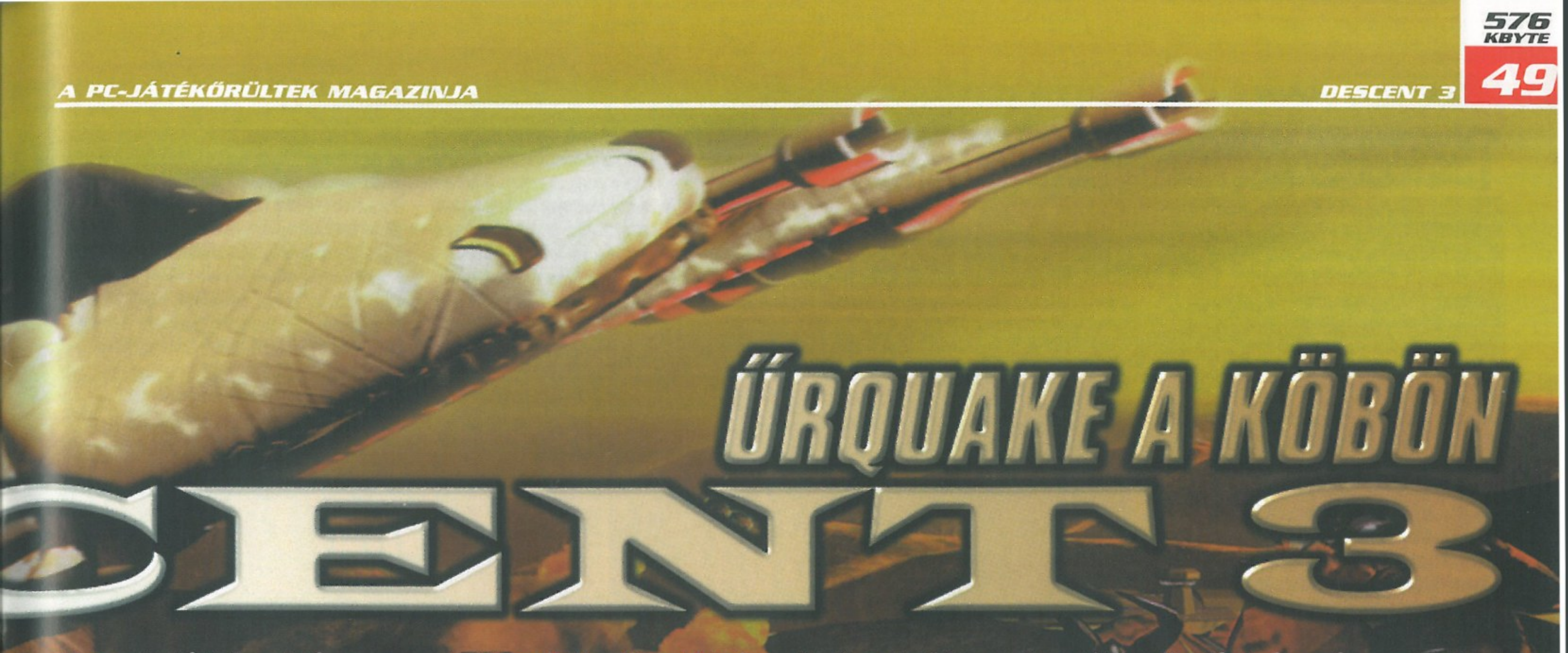
CTF: A DM után talán a legnépszerűbb mód, cél az ellenfél csapata bázisáról elhozni a zászlót, s eljutni velük a saját bázisunkra. A Fury Collectionben két csapat játszhat egymás ellen, maximálisan 8 játékost ajánlanak. A Bedlam Collectionben max. 4 csapatos CTF-et játszhatunk (ez valami új, eddig csak 3 csapatosról hallottam).

ENTROPY: Eredeti csapatjáték, az akción kívül némi stratégiai érzékre is szükség lesz. A cél az ellenfél termeinek elfoglalása, és saját termeink megvédése. A termek lehetnek laboratóriumok, energia központok vagy javítócentrumok. A szobák száma és típusa szintenként változik, s akkor nyerünk, ha sikerül az ellenséges csapat összes termét elfoglalni. Az elfoglalás módja nem olyan egyszerű, ehhez öt vagy több vírustartályt kell becsempészni az ellenfél termébe, s legalább



A rend marcona őrei itt nem integetnek a zseblámpával – rögtön a lényegre térnek

három másodpercig ott kell lenniük. A vírust a laboratóriumban készítik, az energiaközpontokban hajónkat tölthetjük fel, a javítócentrumban pedig kijavíthatjuk. Persze minden a vírustartályok körül forog: akkor vehetünk fel két újabb tartályt, ha egy ellenfélt leszedünk, s ha minket szednek le, akkor kezdhetjük elölről a fragek gyűjtését. A vírustartályok egyébként megsemmisíthetőek, egyszerűen csak nekik kell menni. A tartályok folyamatosan készülnek a laborban, s egyszerre négy tartály lehet egy laboratóriumban, az egész pályán pedig



ŰRQUAKE A KÖBÖN

CENT 3

16 csapatonként. A pontozás személyenként és csapatonként egyaránt történik, egy elfoglalásáért öt pontot kap a játékos és hármat a csapata. Érdekes modról van szó, eredetinek mindenképp eredeti.

HOARD: A Descent 2-ből ismerős egyszerű kis mod itt is feltűnik. A cél a többiek kiirtása, s minden leszedett ellenfél után kapunk egy gömböt, mellyel el kell jutni a pontozó területre, ahol tényleges fragre válthatjuk be őket. Tulajdonképpen egy mezei DM, kicsit kifacsarva.

MONSTERBALL: Akik ismerik a Quake2 Kick! modját, és szeretik is, azok jót fognak derülni a monsterballon, ahol két csapat focizik egy irdatlan méretű labdával. Lehet lőni az ellenfelet, a labdát, de a cél az, hogy valahogy beügyeskedjük a labdát a kapuba.



Biztató jövőkép: havazik a Marson



Most ugyan nem nősülök, de esetleg hajlandó vagyok beszállni veled egy gyors multiplayer-partiba

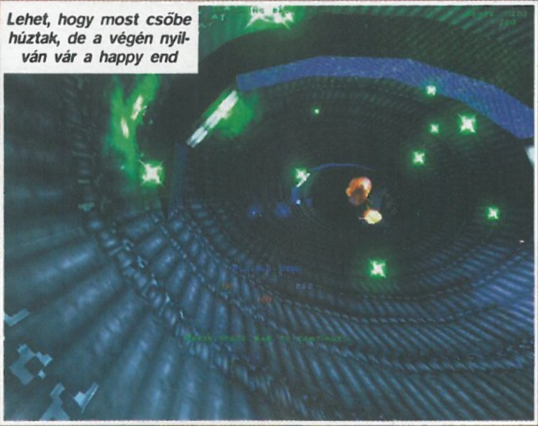
ROBO-ANARCHY: DM egy robotoktól hemzsegő pályán – hmm, érdekes környezet egy mindenki-mindenki elleni játszmához.

TEAM-ANARCHY: Ismét egy mindenki-mindenki ellen mod, de most két csapat játszik egymás ellen.

HYPER ANARCHY: A változatosság kedvéért még egy DM alapokon nyugvó játék, kiegészítve néhány poweruppal.

BELBECS UTÁN KÜLCSÍN

A Descent3 teljesen új grafikus motoron alapul, nem a régit toldozták-foldozták. A látvány minden hasonló játékot felül múl, nagyon jó a pályák térbelisége, gazdagon megpakolták a pályákat fény-, füst- és egyéb effektekkel. Az engine hatalmas területeket "lát be", nem csak a folyosók és kis termek megjelenítésénél jeleskedik, hanem a hatalmas kinti tereket is tökéletesen rajzolja meg, persze némi sebességcsökkenés árán. A játék a 512*384-es felbontástól egészen az 1600*1200-ig skálázható, a textúrák minősége, a különféle effektek egyenként állíthatóak, így gépünk képességéhez idomíthatjuk a játékot. A program támogatja a OpenGL-t (bár sok videokártyánál csinál furcsaságokat), a Direct3D-t és a 3dfx Glide-ját. Grafikai téren nem fog csalódást okozni a Descent3, estleg a ray-trace átvezető képsorok láttán húzzák majd néhányan a szájukat. Jó, nem mondom, nem túl nagy durranás a bevezető film, de részemről szívesen megnéztem kétszer is.



Lehet, hogy most csőbe húztak, de a végén nyilván vár a happy end

Kicsit meglepődtem amikor a játék indítása után a mozikból ismerős helikopter kerepelt végig a felhőkarcolókkal szegélyezett sugárút felett, s végül elhúzott egy mozi felett, melyen kigyulladtak a DOLBY betűi – igen, a játék Dolby Surroundban szól, ami nem egy utolsó hangélményt jelent: ha 4 hangszórót kezelő hangkártyánk van (pl. SB Live vagy MX300), akkor elölről-hátulról hallhatjuk a többi űrsikló vagy robot hangját. A hangok egyébként környezetfüggők, egy szűk folyosón végigdübörögnek a robbanások, nagy termekben ide-oda csapódik a visszhang. A hanghatások ezek után szinte kötelezően klasszak, a játék alatt szóló zene digitális keverése szintén remek: mindig a helyszínhez és szituációhoz illő zenét kever ki a program a mintákból, olykor nagyon-nagyon eltalálva.



Azért nem csak a szokásos csövekben bóklászunk ide-oda

Kezelés terén a már megszokott rugalmasságot nyújtja a program, minden testre szabható, irányíthatunk egérrel, billentyűzettel, de valami azt súgja, hogy a botkormány a legkiválóbb hozzá. Akinek ez a szintű testre szabás sem elegendő, az a pályákat is maga szerkesztheti, mert az Internetről letölthető a Descent3 hivatalos pályaszerkesztője. Egy szó, mint száz: egy régi nagyágyú a régi fényében született újjá.

Gáspár

Descent

FEJLESZTŐ: Outrage
KIADÓ: Interplay
WEBSITE: www.descent-3.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM
Ajánlott: PII-300, 64MB RAM
3D-gyorsító: D3D, 3Dfx, OpenGL
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

A teljes QuakeIII megjelenéséig nagyszerűen kitölti majd az időt

végítélet

85%

Zseb-Final Fantasy



Talán nem túlzás azt állítani, hogy kisebbfajta csodának számított, amikor a Final Fantasy VII megjelent PC-n is. Ámult-bámult a világ, hiszen akció RPG-t PC-n addig még nem láttunk. Ami meglehetősen nagy csoda akkor, amikor a profitra áhítozó fejlesztők és a kiadók állandóan új utakat, piaci réseket keresnek. Pedig ez a játékkategória abszolút nem új (amint például az FF VII sorszáma is mutatja): játékkonzolokon a verekedős- és versenyjátékokon kívül az egyik legnépszerűbb stílusnak számít, és talán csak a Martin a megmondhatója, hogy hány hasonló játék jelent már meg mondjuk PlayStationre. Az FF VII megjelenése (és elképesztő sikere) után az ember azt hitte volna, hogy végre megtört a jég, és PC-n is szépen megindul az akció RPG-k hosszas áradata – de ha ezt hitte, akkor tévedett. Az egy kiváló Silveren kívül nem volt egyetlen hasonló próbálkozás sem (bár az is inkább csak bizonyos vonásaiban emlékeztetett a konzolos klasszikusokra), ami egész egyszerűen érthetetlen, hiszen ebben a kategóriában aztán együtt van minden, ami csak sikeressé tehet egy játékot: fantasy-alapok, hagyományos RPG-stílus folyamatosan fejlődő karakterekkel és küldetéshegyekkel, állandó akció, elképesztően hosszú játékidő, és mellesleg – mivel rendszerint a 3D pályákat erőltetik – a 3D-gyorsítók mániákusai is kedvükre kiélhetnék ferde hajlamaikat. Ha a jég nem is tört meg, de azért repedezni látszik, mert most itt jön a Blaze&Blade, ami szintén egy klasszikus akció RPG.

Tájkép csata után



A zuhatagnál igencsak jól jönne egy Jesus nevő karakter vízen járó skillje



A játék az év elején jelent meg PlayStationre és a PC-verzió is ennek az egy-az-egyben történt konverziója. A történet Foresia mágikus földjén játszódik, amelynek népével elég rendesen kitolt 12 Bölcs: mágikus hatalmukkal rettenetes szörnyeket és démonokat idéztek meg rabszolgáiknak. Mint az a "bölcsekkel" már rendesen lenni szokott, addig idézgették őket, míg azok szépen a fejükre nőttek, magukhoz ragadták mágikus erejüket és elárasztottak mindent. Az ország szinte teljesen kihalt, és már csak néhány ősi rom tudna mesélni a régi dicsőségéről. Az ilyen történetek nyilván roppant érdekesek, de a felkutatásukra induló kalandorokat még ennél is jobban érdekli, hogy a legendák szerint hihetetlen kincsek is rejtőznek e romok mélyén.



Az erdész pincéjében egy csomó ládafia fogad. Meg egy save-pont

A KARAKTEREK

Az első lépés a játékban csapat összeállítása, amely négy főből fog állni. (Mellesleg négynél kevesebb figurával is el lehet nagy nehezen indítani a játékot, de ez egyrészt kitolás önmagunkkal, másrészt ilyenkor néha NPC-k is fognak jelentkezni a partiba). Összesen nyolc klasszikus karakterosztályból választhatunk (harcos, vadász, csavargó, törp, pap, elf, varázsló és tündér), az osztályon belül pedig mindkét nem képviselteti magát, így tehát a feministákat sem kell, hogy megüsse a guta. Nyilván az osztályok már mindenki előtt tökéletesen ismertek, aki valaha is látott már egy valamirevaló fantasy-játékot, így gondolom nem kell ilyen bohóságokat feszegetnünk, hogy a harcos a közelharc mestere, viszont mágia dolgában nem ő lesz a legnagyobb művész. (Megjegyzés: az elfek ebben a játékban otthon hagyták az íjukat, tehát nem a szokásos tábori tüzérség szerepét fogják játszani. Közelharcban rövid karddal vagy rapírral jeleskednek, illetve tudnak mágiát is alkalmazni.) Az viszont fontos, hogy egyes osztályoknak van egy(-két) különleges képessége: a harcos például védekezhet a pajzzsal, a földi támadások ellen védett (lebegő) tündér különleges varázslatokat tanulhat, a csavargó kinyithat egyszerűbb zárakat.



Az Útmenti Fogadóban nem kizárólag részegek vannak, néha küldetést is kapunk

Minden egyes karakternek nyolc alapvető tulajdonsága van, amely egy-egy vonását javítja: erő (támadás), intelligencia (varázslat alkalmazása), akaraterő (varázslat elleni védelem), ügyesség (védekezés), alkat (gyógyulás sebessége és egészség), mágikus erő (MP visszanyerés sebessége) és szerencse (lottókitöltés képessége...). Ez a nyolc tulajdonság határozza meg a két legfontosabb jellemzőjét a HP-t és az MP-t (manát). A karakter kiválasztása után a nyolc tulajdonsága között eloszthatunk még egy pár pontot, amelyek száma egy elég meglepő dolog függvénye: egyrészt van 15-20 alapból, de egy szerencsejátékon többet is kaphatunk. A gép három kártyát sorsol, és ahány pont van a kártyákon, annyi bónuszt kapunk még. A plusz az osztálytól függ, mindenesetre érdemes többször is sorsoltatni a géppel. Ja, van még egy tulajdonság, amit be lehet állítani: a beszédmód, ami a gyermekitől a meggyőzőig terjedhet – szerintem ez csak dekoráció.

Hogy ki milyen partit indít, az nyilván egyéni ízlés dolga, de nyilván nem árt a partiba egy közelharcban járatos figura és egy mágia alkalmazó. Én részemről egy harcos-törp-elf-varázsló brigáddal vágtam neki a dolognak, de mint később kiderült az elf nem volt valami nagy húzás (mivel egy csomó zár volt, talán egy csavargóval jobban jártam volna), de azért őt is elég dögösre sikerült fejlesztenem.

Az RPG-k jó szokása szerint a karakterek a játék folyamán természetesen fejlődni fognak. Egy-egy szintugráshoz szokás szerint tapasztalati pontokat kell gyűjtögetni, minél magasabb szint következik annál többet (a karakterlapra átváltva mindig láthatjuk, hogy még mennyit). Tapasztalatot két módszerrel lehet gyűjteni: egy-egy EP-t jelent minden egyes sikeres találat, amit a karakter az ellenfélnek bevisz, továbbá minden egyes ellenfél halála után pár másodpercig megjelenik egy lila színű kristály, ami további egy pontot jelent az azt felvevő karakternek (a kékek pénzt jelentenek). Szintugrásnál látványos pirotechnikai bemutató közepette nőni fognak a tulajdonságai, továbbá az MP és HP a szintnek megfelelő maximumra ugrik. Mivel a főellenségek igen húzósak lesznek, nem árt buzgón edzeni őket, ugyanis a kisebb szörnyek csapatai mindig újra termelődnek, ha valahol hosszabban álldogálunk. Nyugisabb helyeken álldogálni egyébként egészséges ötlet: ilyenkor a sérült karakterek HP-je lassan visszatöltődik a maximumig (az MP menet közben is).

Az RPG-kben általában ugyebár fontos, hogy a parti milyen formációban áll fel. Na, ez itt elég érdekes lesz, ugyanis a formáció itt "hullámvasút", ugyanis sorban, egymás mögött kígyóznak a fickóink (derékszögű hidaknál a vége néha bele is esik a vízbe), szóval aki régebben sokat játszott a Centipede-del, az most hasznát látja ez irányú tapasztalatainak. A vezért mi irányítjuk, a többiek automatikusan ténykednek: felveszik a pénzt vagy a lila kristályokat, de ládát már nem nyitnak ki; továbbá rávernek egy ellenfélre, de csak akkor, ha elérik. Így harc közben nem árt a "vonatot" úgy irányítani, hogy mindenki hozzáférjen a leendő áldozathoz. A vezért bármikor cserélhetjük, ami egyrészt ugyebár ideális módszer egy-egy karakter feltápolására (vele szedjük fel az EP kristályokat, és ő veri a gyengébb ellenfeleket), másrészt pedig akkor szükséges, ha valamelyik karakterünk speciális skilljére van szükség (például egy törp nekilát egy szikla szétverésének vagy egy csavargó egy zárnak). A vezér egyéb ügyekben is fontos figura lesz. Néha a játék átmegy platformjátékba: például szigeteken kell ugrálni vagy egy vízesésnél az úszó rönkökön átszaladni. Ha egy figuránk ilyenkor a vízbe (vagy a mélybe) pottyan, akkor 1-2 HP veszteség után MINDIG ott jelenik meg újra, ahol a vezér van, ergo: ha egy ilyen ügyességi részen a vezér átjut, akkor a többiek is átjutottak. Az ugrás egyébként logikusan nagyobb lesz, ha a karakter "nekifut", ráadásul a különböző osztályok különböző távolságokat képesek ugrani (a skilljeikből ez nem derül ki, de így van). Ha a vezér egy helyben állva ugrik egyet, akkor a többi karakter a közvetlen közelébe fut – erre olyan alkalmakkor lesz szükség, ha kis területre kell gyűlni (például az első küldetésben van egy felvonó, amelyet csak így lehet üzembe helyezni).

Ha egy karakternek elfogy a HP-je, akkor nyilván meghal. A játéknak azonban csak akkor van vége, ha ugyanabban a szektorban az összes játékos meghal. Ha csak egyetlenegy karakterrel is kiérünk egy töltési helyre (mármint oda, ahol egykoron a PlayStation töltött), akkor a többi halott 1-es HP-vel feltámad mögötte. Figyelembe véve az elég durva főellenségeket, ez mondjuk

igen kellemesnek mondható ötlet – az egy más kérdés, hogy az ilyen húzósabb csatáknál egy ajtó rendszerint bezárul előttünk. Elhalálozás ellen mondjuk kézenfekvő ötlet lenne, ha kimentenénk az állást. A játékban nem lehet állást menteni (a kézikönyv azt mondja, hogy lehet, de nem lehet). Vannak bizonyos helyek a nagyobb hirigek előtt, ahol az eredeti PlayStation-verzióban lehetett menteni (fehéren izzó körök a talajon), és visszaállt az MP és HP maximumra. PC-n ugyan nem lehet átváltani a save-képernyőre (legalábbis nekem nem sikerült), és nem áll vissza az MP/HP sem – ellenben a karakterek szintje az tárolásra kerül. Ha meghalnánk, akkor a játék a kezdő helyszínről indul, viszont a karakterek megtartják a szintjüket és tárgyaikat. Na persze ez sem egészen tökéletes: egyik meghalásomnál harcos maradt 21-es, a törp 20-as, az elf és a varázsló azonban visszaesett 1-esre. Na jó. Ebből arra a logikára gyanakodtam, hogy a mágia alkalmazók felborulnak, bár a tárgyaik megmaradnak. Elmentem, tápolgattam őket egy picit, megint meghaltam, de nemcsak a harcos és a törp maradt a szintjénél, hanem az elf is. Logika tehát nincs benne, az viszont nem rossz, hogy több parti karaktereiből is összeállíthatunk egy új csapatot.



A félholtra vert erdésznek sikerült a lehető legokosabb kérdést feltenni


A Goblinmedvével való találkozás kissé megsinylette a parti egészségét



A KÜLDETÉSEK

A játék mindig egy útmenti fogadóból indul, amely valami titokzatos okból kifolyólag az Útmenti Fogadó nevet viseli. Több szempontból is igencsak frekventált hely: a recepció melletti ládából minden karakterünk felvehet 2-2 "gyógytűt", a kocsma hátsó részében tanyázóktól pedig alkalmasint küldetéseket és információkat kaphatunk (illetve nem "-hatunk", hanem kell is kapni, mert amíg nincs küldetés, a parti nem hagyhatja el a kocsmát).

A recepció melletti lépcsőn felmehetünk az emeletre, ahol a hátsó fertályban van néhány lakó, az első ajtó mögött egy tudóst, a másodikban pedig saját szállásunkat találjuk. A tudós arra szolgál, hogy megmondja a tárgyainkról, hogy mifélék. Tárgyakat az ellenfelek halála után néha megjelenő ládákban kutatva (kétszer lehet!) találunk a vezérrel. Találhatunk mindenki által használható gyógyitalokat, a vadász által használható különböző típusú gyógyfüveket, illetve felszereléseket (kardok, páncélok, pajzsok, stb.) Az utóbbiakból csak véges számú (asszem nyolc vagy tíz) lehet egy karakternél, többet nem vihet magával. Vannak ezenkívül "fiktív" tárgyak (pl. kulcsok). Ezek a tárgylistában nem is jelennek meg, de a program "tudja", hogy nálunk vannak.

Ha találunk egy tárgyat (mondjuk egy kardot), akkor egy kukkot sem tudunk róla, mindössze annyit látunk a tárgylistában róla, hogy melyik osztály használhatja. Ha menet közben bármikor visszatérünk a fogadóba, és beugrunk a tudóshoz, akkor ő az összes ismeretlen cuccunkról (már legalábbis ami a vele beszélgető vezérnél van) megmondja, hogy micsoda és ezentúl a listában már részletes infokat látunk a cuccról (támadás, védekezés, elementál, stb.) Mellesleg erre túl nagy szükség nincs, mert a tárgy akkor is működik, ha nem azonosíttattuk: egy elf például a rövid kardoknál jóval nagyobbat üt a rapírral akkor is, ha nem tudja, hogy annak kettővel nagyobb a támadása. A feleslegessé vált tárgyakat a tárgylistában kidobhatjuk a kukába, illetve a szállásunkon levő ládában tárolhatjuk. Mivel küldetés közben nem lehet egy tárgyat átadni egy másik karakternek (ami klasszikus állatság, arról már nem is beszélve, hogy a harcossal sosem a Broad Swordöt vettem fel, ami az ő normál kardjánál jobb, hanem mindig az elf rapírját), mertem remélni, hogy a ládából esetleg más karakter is kivehet tárgyat. Á, dehogy: csak az, aki berakta. Tárgyat átadni csak egyféle módszerrel lehet: még a játék megkezdése ELŐTT, a főmenüben van egy aukció pont, ahol a karakterek kereskedhet(né)nek egymással, azaz pénzért eladhat(ná)nak egy-egy tárgyat. Azért a feltételes mód, mert odáig eljutottam, hogy ki és mit akar eladni – csak azt nem sikerült kiválasztani, hogy kinek kell megvennie.

A játékban az első küldetés a Romok Erdeje, de ellátogatunk még az Elhagyatott bányába, az ősi Toronyba és a Tűzsárkány Hegyére is. Aki kevesellné a négy küldetést az vegye azért figyelembe, hogy a játékkategória klasszikus hagyományainak értelmében ezek csak a fő pályák, amelyeken belül találunk 8-10, egyenként 40-50 képernyőből álló önálló helyszínt (a nevüket mindig írja is a játék, amint beléptünk), azon belül pedig 5-10 képernyőből álló szektorokat. Az első küldetés például úgy kezdődik, hogy két-három helyszínen átballagva elérünk egy csónakházig, ahonnan hajóval lehet eljutni a romokig. A ház zárva, és a kulcs az erdésznél van, aki "északra" lakik. Újabb 3-4 pályányi hirig, liftezünk, ugrálunk a vízesés felett, és idővel megtaláljuk a házát. A falon levő időbeosztása szerint ő ilyenkor a tisztáson dolgozik. Elbotorkálunk a tisztásra. Természetesen körbe van kerítve, és a kapu zárva. Vissza az erdészházba, némi ládatologatás után lehorgásszuk a csapóajtó kulcsát, és a pincében megtaláljuk a tisztás kulcsát, a tisztáson meg a jelentősen gyengélkedő erdészt. Kicsit megverte egy szörny. Elmegyünk visszaszerezni a cuccát, ahol is egy kedélyes Medvegoblin (micsoda ökör név!) vár két mackó társaságában. Ajtó bezár mögöttünk, nagy hirig, feltápoltabb karakterekkel visszajövünk, megszerezzük az erdész cuccát. Az erdész közben meghal, de a cuccából előkerül a csónakház kulcsa. Mielőtt vízre szállnánk, még némi verekedés után két kapcsolóval kinyitjuk az öbölt záró kaput, és már ki is hajókázhatunk. Azt hittem a küldetés vége jön, de nem igazán: a túlparton egy roppant morcos eleven fa várt, amelyik olyan 50-60-asokat zúzott a figuráimon, de amikor az egyik figurám mégis elért a mögötte levő kapuig, ott azt mondta, hogy nem tudja kinyitni – vissza kell menni a fogadóba további infokért. Szóval beletelik egy-két hét, mire Tűzsárkányt lát a játékos.



A tudós kicsit bogaras, viszont minden tárgyat azonnal felsmer

TETSZIK, NEM TETSZIK (NEM KAP MÁST...)

A Blaze and Blade szerény véleményem egy nagyszerű játék, amit végérvényesen elrontottak a prezentációval. Maga a játék nagyon jó: viszonylag jól vannak súlyozva a szörnyek (ha valaki nem siet túlságosan és szépen tápolgat, akkor le is tudja verni az egyre nehezebbeket), szükség van némi gondolkodásra is (ládatologatás ilyesmi), és tök poénok az ugrálgatós akciórészek is. Mit értek a pocsék prezentáción? Kezdjük azzal, hogy manapság egy új játéknak rendszerint saját homepage-e van az Interneten, mindenféle nyalánksággal. A Blaze&Bladenek nincs ilyen: csak a THQ német site-ján foglalkoznak vele. Van róla egy címkép és öt teljes sor. Ez persze még nem baj, az viszont már az, hogy ez a konverzió NAGYON-NAGYON a PlayStation eredetit idézi. Kezdjük a kézikönyvvel, amiben nemcsak hogy PlayStation-képek vannak, de PlayStation-irányítás is, amelyben csintalan X és O gombok megnyomására bíztatnak bennünket. Egy csomó dolog és menü nem működik, ami az eredeti PS-ben megvolt. A save is nagyon nagy ötlet volt, de például nem tudtam átváltani a drágakő-menüre sem, pedig azoknak a gyűjtögetése a játék egyik lényege. Az meg aztán a legjobb húzás volt, hogy – ha mást nem is – a tárgyak (pontosabban a felszerelések) nevét viszont kicserélték a PC-s verzióban. Háhá, gratulálok: így még "hasznosabb" a kézikönyv! Ugyanez vonatkozik a grafikára is, ami ugyan 3Dfx-ben 640*480-as, Direct3D-ben meg 1024*768-ig is el lehet menni – na de azért a látvány még nagyon PlayStation marad! Könyörgöm, látták ezek a Silvert, vagy akár csak a Final Fantasy VII-et?! Az EGYETLEN dolog, amiből feltűnhetett, hogy nem PlayStation-emulátoron játszom, az az volt, hogy a Control-menüben le volt írva egy pár PC-s kezelőbillentyű (de a mágia használók varázslatait előhívó "kombók", azért így festettek: XOX.) Szerintem halomra kéne lőni mindenkit, akik ilyen egy-az-egyben átiratot ki mernek adni, mert ehhez nem kell egy negyedmilkós PC – elég egy harminc gurigás PSX.

CoVboy

Blaze & Blade

FEJLESZTŐ: T&E Soft/Conspiracy Entertainment
KIADÓ: THQ
WEBSITE: www.thq.de
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P133, 24MB RAM
Ajánlott: P166, 32MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, Direct3D
Multiplayer: –

Külcsín/belbecs

Látványosság	■■■■■□□□□□
Játszhatóság	■■■■■■■■□□
Szavatosság	■■■■■■■■■■
Zenebona	■■■■■■■■□□

Summa summarum

Ez egy nagyszerű játék – Playstationön

végítélet

80%

F22 LIGTN

A HARMADIK VILLÁM

Előző számunkban már riogattunk benneteket azzal, hogy a repülőgép szimulátorok szerelmesei hamarosan ismét egy Lockheed F22 nyergébe pattanhatnak a Novalogic új játékában, immáron harmadszor. A XXI. század légifölény vadászgépe már elég sok szimulátor főszereplője volt, de az biztos, hogy eladási eredményeket tekintve a Novalogic F22 Lightningjai messze lekörözték őket – ami mondjuk nem csoda, hisz minőségben maximum csak az Ocean F22 ADF-e versenyezhetett az első két résszel. Két év elteltével gyakorlatilag teljesen lecserélődött a játékosok hardverkörnyezete, Novalogicék ismét idejét érezték, hogy új technológiai alapokon ismét visszatérjenek kedvenc témájukhoz.

A GÉP

A Lockheed F22 Lightning a légifölény vadászgépek ötödik generációjának első (és mellesleg egyetlen) tagja, amely megnyerte azt a pályázatot, amit a Pentagon az F-15 Eagle vadászgépek felváltására írt ki 1991-ben. Fejlesztésénél egyetlen szó, az a bizonyos "légifölény" volt a kritérium (szép angol szólánccal élve: first look-first shot-first kill), így a legmodernebb számítógépes technológiák mellett a B2 és F-117 "Lopakodók" tapasztalatai alapján lett kifejlesztve. A géptörzs nemcsak radarhullám elnyelő anyagokkal van kitapétázva, de a kialakításánál is az volt az elsődleges cél, hogy minél kisebb profilt nyújtson. Ennek köszönheti szokatlan formáját, valamint azt a sajátosságot, hogy a külső fegyverfelfüggesztési pontok alternatívájaként a géptörzs belsejében is találhatók ilyenek. A fegyverzet variálhatósága miatt a gép egyaránt alkalmas klasszikus elfogó vadász és csapásmérő feladatokra, utóbbi szerepben pedig képes termonukleáris bomba célba juttatására is. Aktív szolgálatba 2006-tól fog állni, és 2013-ig összesen 300-nál is több kerül az USA légierejéhez. Az intro videóban a prototípus illetve a nullszéria repüléseiről készült eredeti felvételeket láthatjuk, ráadásul ez kiegészül a főmenü Overview menüpontjával is, amelyben egy hosszabb típusismertetést is végigélvezhetünk – már legalábbis azokat az adatokat kivéve, amelyeket a Pentagon nem óhajt a nagyközönség orrára kötni. A maximális valósághűségre azért valami garanciát jelenthet, hogy a fejlesztésben konzultánsként részt vett Dave Ferguson is, a Lightningot gyártó Lockheed Martin egykori repülési igazgatója, aki mellesleg maga is többször repült a géppel.

Elröppent egy madárka. Csak talál magának valami fészket!



Ideje lesz felszállni, a többiek már "dolgoznak"!



Tengerparti csendélet, némi hang- és hamarosan egyéb robbanással

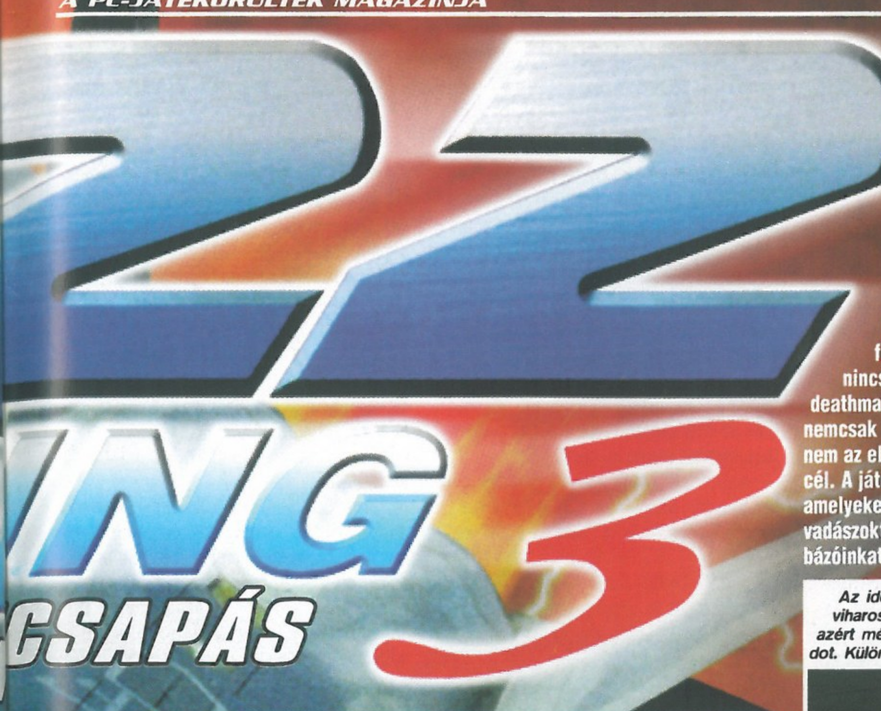


OPCIÓK

Az óvatos játékos kedvenc menüpontja, aki már játszott megvadult fejlesztők által készített szimulátorral, hisz ezekkel hozzáigazíthatja gépe teljesítményéhez a játékot. Az biztos, hogy ennyi állítható opciót talán még egyetlen játékban sem láthattunk. Az első tiszteletkör nyilván a grafikának szól. Kicsit meglepő, hogy egy '99-es játék még elketyeg (elkerreg) sima szoftver-renderrel is, de azért a Lightning III lehetőség szerint valamilyen 3D-kártyával felszerelt masinát igényel. Ebből is ajánlott egy Voodoo2 (vagy 3) chipsetes, mert a látvány fényévekkel lesz jobb, mint Direct3D mellett. A felbontás 640*480-tól 1024*768 terjedhet 16 bites színmélységben, továbbá állítható még a textúrák kirajzolásának távolsága és egy roppant felhasználóbarát opció: mennyire egye a program a memóriát. A tesztgépnek használt 375 MHz-en ketyegő Celeron, 16 MB Voodoo2-vel és 64 MB RAM-mal rendelkező gépen mindent csutkára állítva egyébként egész tűrhető futást produkált a játék. A gép tökéletesen simán reagált minden kormánymozdulatra, de azt azért tegyük hozzá, hogy egy viharos éjszakán azért az esőcseppek néha elgondolkoztak rajta, hogy most essenek-e vagy sem. Állítható ezenkívül még egy rakásnyi audio-opció, különféle kontrollerek (a játék gyakorlatilag minden létező kiegészítőt, profi botkormányt és gamepadet támogat, de van egy külön menüpont egy esetleges ismeretlen kalibrálására is), átdefiniálhatjuk a kezelőbillentyűket (eszetekbe ne jusson, többet az életben nem ismeritek ki magatokat a kezelésen), kikapcsolhatunk pár repülési hatást (túlzott pozitív és negatív nehézkedésnél fellépő vörös/fekete látást, automatikus futóműbehúzást, stb.) és egy külön menüpont szolgál a Voice over Net (ld. később) beállításaira is.

KÜLDETÉSEK ÉS CAMPAIGN

Új küldetést a Quick Mission menüpontból indíthatunk, amelyek közül az első öt gyakorló opció, amelyben elsajátíthatjuk az alapvető repülési és harci manővereket (közte az atombomba ledobásával), a hatodikban pedig tesztelhetjük a tanultakat. A többi 16 éles küldetés, amelyen a világ különböző részein repülünk különböző bevetésekre Oroszországtól Szíriáig, a Fülöp-szigetektől Kenyáig. Nemcsak a helyszínek változatosak (amelyekhez szerencsére nem költöttek politikai háttértörténetet), hanem az időjárási viszonyok (zivatar, napsütés, köd, hó, szélvihar – van minden, ami csak egy meterológus szem-szájának ingere) és a napszakok is. Igen katonásan érezhetjük magukat, mert az eligazításban nem csak nagy vonalakban ismertetik velünk a küldetést, hanem meghatározzák a végrehajtás módját, az elsődleges és másodlagos célpontokat, a bevetésben részt vevő saját erők feladatait, a várható ellenséges tevékenységet, átállíthatjuk a hadműveleti térkép waypointjait, és mellesleg egyéb alfeladatokat is kaphatunk (légi utántöltés, kísérés, kódszavak a nukleáris fegyver használatának engedélyezéséhez, stb.) A küldetés elvégzése után pontszámot kapunk (illetve campaignben promóciós pontokat, amelyet aztán előléptetésre "válthatunk"), amely áll egyrészt az elsődleges és másodlagos feladatok teljesítéséért járó pontból, továbbá különféle bónuszokból (túlélte-e a géppárunk a bevetést, légi győzelmek,




A szárnyvégről leváló kondenzcsík az egyik legszebben sikerült grafikai effekt („élőben" azért sokkal jobban fest)


Az időjáros csöppet viharos, de a leszállás azért még nem okoz gondot. Különösen autópilótával

különféle fegyverek használatának hatásfoka, stb.)

Szó se róla, a küldetések roppant izgalmasak, és nem is lenne semmi hiba velük, ellenben az előzetesekben 50 darabot ígértek, és akárhogy számolom, ez még a gyakorlókkal együtt is csak 22. Esetleg hozzászámolták a campaign különböző stílusú bevetéseit is? Természetesen megtaláltam az önálló programként üzemelő küldetésszerkesztőt, amivel mindenki kedvére szóló bevetést készíthet magának, de azt nem tudtam, hogy az előzetesekben már az én házi feladataimat is belekalkulálták a dologba. Campaignből is 3 fajtát ígértek, de nekem valahogy mindig csak egyet sikerült elindítanom.

MULTIPLAYER

Mondani sem kell, hogy a játékban van multiplayer opció is, sőt, talán nem túlzás azt állítani, hogy elsősorban erre hegyezték ki az egész történetet (talán ennek köszönhető az is, hogy a gépet nagyon könnyű irányítani). Hálózatban maximum 16 játékos nyomulhat egyszerre, de a Novaworldben lehetőség van internetes játékra is, ahol már akár 128 pilóta is hasíthatja az eget. Utóbbinál a Voice-over-Net lehetőségnek köszönhetően a játékosok mikrofonon keresztül on-line rádiózhatnak egymás között. Itt a játékosok passwordök segítségével zárt alakulatokat (századokat) is alakíthatnak. Multiplayert több stílusban is lehet játszani. A deathmatch a szokásos mindenki-mindenki ellen játék, amelyben minden játékos saját repteréről indul (ahol lőszert és üzemanyagot bármikor felvehet), nincsenek földi célpontok és természetesen nincs kísérő géppár sem. A Raw a deathmatch egyik változata, amelyben nemcsak a légi győzelmek elérése, hanem az ellenséges bázis lebombázása a cél. A játékban AWACS gépek is vannak, amelyeket meg kell védeni az ellenséges vadászoktól, továbbá fedezni kell a bombázóinkat is. A harmadik mód a kooperatív, amelyet maximum 8 játékos játszhat, és a küldetés célját egymást támogatva kell teljesíteniük.

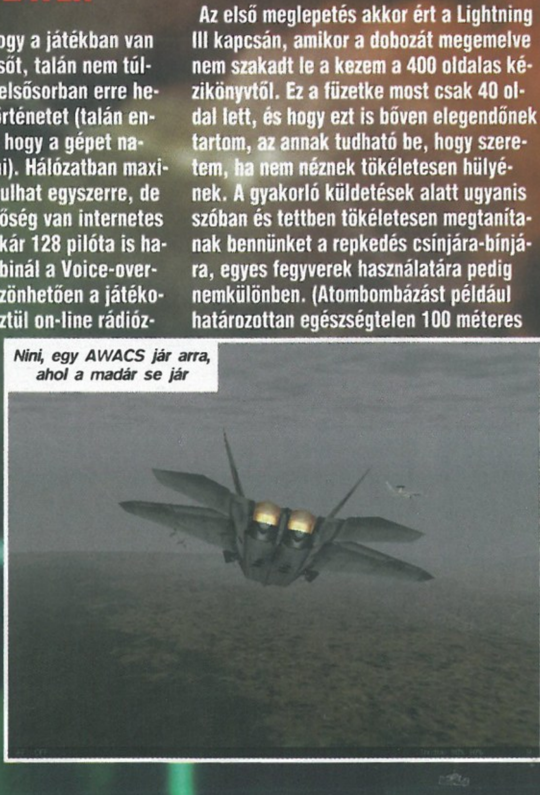
SZÉPSÉGES, BÁR KICSIT DURCÁS HERCEGNŐ

Az első meglepetés akkor ért a Lightning III kapcsán, amikor a dobozát megemelve nem szakadt le a kezem a 400 oldalas kézikönyvtől. Ez a füzetke most csak 40 oldal lett, és hogy ezt is bőven elegendőnek tartom, az annak tudható be, hogy szeretem, ha nem néznek tökéletesen hülyének. A gyakorló küldetések alatt ugyanis szóban és tettben tökéletesen megtanítanak bennünket a repkedés csínjára-bínjára, egyes fegyverek használatára pedig nemkülönben. (Atombombázást például határozottan egészségtelen 100 méteres magasságból végrehajtani.) A gép viszonylag könnyen irányítható, már amennyiben az ember megszokja a HUD-on uralkodó kaotikus állapotokat, és a rettenetes mennyiségű kezelőbillentyűt (MINDEN gombnak van funkciója). Ez a ugyanis világgá fog kergetni minden amatőrt.

A grafikai kivitelezést tekintve le a kalappal a szerzők előtt. A felszín nagyon szép (még alacsonyra ereszkedve is tűrhető), nagyszerűen fest a szárnyak végén megjelenő kondenzcsík effektje, de a legjobb az időjárás megvalósítása: iszonyú jól néz ki a felhőben repülő Lightning, vagy például a tomboló viharban a felhőkön átderengő villámcsapás. Külső nézetből ugyan csak három van, és az csak úgy forgatható, ha a géppel manőverezünk, viszont a gépnél nem spóroltak a poligonokkal, a kormánylapok tökéletesen működnek, és még a szárnyvégeken villogó "indexekről" sem feledkeztek meg. Az aláfestő zeneért nem igazán rajongtam, de a rádióforgalmazás hangjai, a természeti hatások és a fegyverek zaja igencsak megdobta a dolgot. Egy szó, mint száz: ugyan a játékban csak egy géptípust repülhetünk, azt elég sokáig fogja mindenki, aki nem retten meg a kezelőbillentyűk végtelen tengerétől.



Ja, bocs! Azt hittem ez az a város. Tévedni emberi dolog...


Nini, egy AWACS jár arra, ahol a madár se jár

F22 Lighting 3

FEJLESZTŐ: Novalogic
KIADÓ: Novalogic
WEBSITE: www.novalogic.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P233, 32MB RAM
Ajánlott: P-II, 64MB RAM
3D-gyorsító: Direct3D, 3Dfx
Multiplayer: soros, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

Szerelem harmadik látásra (az első kettővel a kezelőbillentyűkön tekintünk végig)

végítélet

90%

Segasztok, rallysok!

Minthogy nagy rajongója vagyok a Sega játéktermi versenyeinek, drága főszerkesztőnknek nem kellett kétszer mondania, hogy rástartoljak a Sega Rally 2-re. Annál is inkább izgatott a



Hopp! Vagy egy fotós a sajtótól, vagy fennakadtam egy trafipaxon

bozott. Pedig nincs okunk keseregni: mert ha kevesebb is a szín a képernyőn és ha esetleg nincs is kidolgozva minden egyes kavics az útpadkán, viszont PC-s viszonylatban nagyon is megállja a helyét a grafika. Elképesztően gazdagon textúrázott a terep: minden egyes szikla felszíne külön rajzot kapott, magyarul nem csak egy-egy filterezett maszat van rájuk feszítve. Vagy említhetnénk a palánkokat is, melyeken tökéletesen olvashatók a reklámok. És ami a lényeg: egyetlen olyan hangulati elemet sem hagytak ki, ami a játéktermi egy rövid, elkerített városi versenypályát találunk) mindenhol három útvonal van, melyek persze egyre keményebb kihívást jelentenek. Szóval van pálya bőven – főleg ha az első rész négy pályáját vesszük alapul. Erről jut eszembe: a régi Sega-rallysok megfigyelhetik, hogy az egyik sivatagi pálya a feltupírozott mása az első rész afrikai pályájának, ami szerintem roppant jópofa dolog. Amennyiben sokat játszottunk az első résszel, már kívülről tudhatunk minden egyes kanyart.

A választható autók számát tekintve szintén jelentős a fejlődés. A régi "ismerős" Toyota Celica, Lancia Delta és a Stratos mellett négy autó választható már rögtön "alapból": Toyota Corolla, Subaru Impreza WRC, Mitsubishi Lancer, és Peugeot 306 vinni. Egy 555-ös Imprezát mondjuk nem árt sürgősen beszerezni... A hét kezdő kocsi amúgy majdnem teljesen egyforma képességekkel rendelkezik – közülük én speciel továbbra is a Celicát preferáltam. Elméletileg még a Peugeot-val lenne érdemes próbálkozni, de az valahogy a PC-s verzióban nem a legmegfelelőbben szuperál. Az elsőkerék-meghajtást elég furcsán érzékelteti a gép: alig csúszik a kocsi, mire a kanyarokban olyan érzésünk támad, mintha nem akarna engedelmeskedni a kormánymű.

A játék Arcade üzemmódjában – csakúgy mint a játékteremben – két opció közül választhatunk: vagy bajnokságon indulunk, vagy külön gyakoroljuk a pályákat. A bajnokságnál a 16 helyről kell felküzdenünk magunkat, s a teljes versenytávot négy különböző pálya egy-egy köre alkotja. A





dolog, mert olyan értesüléseket szereztem be, miszerint a PC-verzió teljesen megegyezik a Dreamcast-változattal. Bár a Dreamcastos Sega Rally 2-t a legtöbb külföldi szaklap alaposan lehúzta (merthogy nem használja ki az új, 128 bites Sega konzol képességeit), azt azért így is állíthatom, hogy a sokat kritizált képfrissítési hibákat (kicsit akadozik a játék) figyelmen kívül hagyva a konzolos változat teljesen játéktermi minőségű. Ezek után tehát nagyok voltak az elvárásaim.

Amit már rögtön az elején leszögezhetünk: a PC-s Sega Rally 2 valóban az utóbbi idők legtökéletesebb számítógépes adaptációja. Ugyanaz az élmény és ugyanaz az élvezet, mint Dreamcaston, és még a grafika is megegyezik... Azaz ez utóbbi talán mégsem. Arra ugyanis ne számítson senki, hogy ugyanolyan színpompás tájakon autózhatunk, s hogy a PC-nk ugyanannyi textúrát fog varázsolni a képernyőre gépet naggyá tette. Minthogy a konkurenciaharc az autóversenyek terén eléggé kiélezett, ezek az apró pluszok nagyon is sokat jelentenek. Emlékszem például, hogy a játékteremben mennyire tetszett, amikor a száguldó rallyautó előtt néha túlzottan vakmerő nézők futkostak ki a pályáról. Klassznak találtam továbbá, hogy a felcsapódó portól és sártól koszolódnak az autók. Az is nagyon mutatós volt, ahogy az ablaküvegek megcsillantak a fényben. Elégedetten konstatáltam, hogy a felsorolt effektusok a PC-nk képernyőjén is ugyanúgy feltűnnek.



Előre a dicsőséges 11. helyért!



A képből ugyan nem derül ki egyértelműen, de ez egy belső nézet



A Dolly Roll örökérvényű dalai járnak a fejemben: "Óh, Riviéra..."

(még ha a legújabb és legdrágább 3D-kártya birtokában vagyunk is), mint egy Dreamcast. Akinek ilyen elvárásai vannak, az könnyen úgy járhat, mint én. A korai hírek hallatán először naivan én is a csodában reménykedtem, minek következtében a 3Dfx generálta látvány frankón le is lom-

A SZABÁLYOK

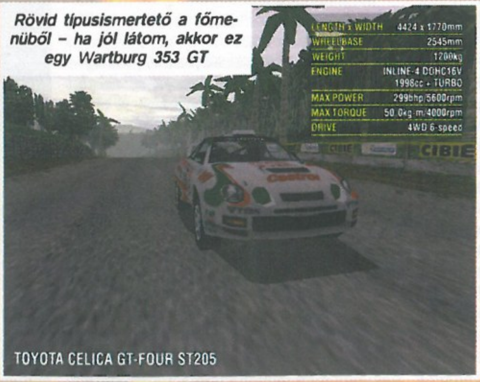
Hat különböző típusú terep lett a játékhoz kivitelezve: sivatagos, hegyi, havas, tengerparti, saras, illetve szigeti pályákon rallyzhatunk. A Riviera kivételével (ahol

Maxi. Ha bajnokságokat nyerünk, a választék még további típusokkal és márkákkal bővül – ha jól tudom, úgy kb. húsz autót lehet összesen aktiválni. A jobb kocsikra mondjuk szükség is van, mert a játéktermi üzemmód kapásból olyan nehéz, hogy a kezdő autókkal képtelenség végig-

gyakorlásnál ezzel szemben egy tetszőleges pályán indulhatunk, s ott három körön keresztül, egy ellenfél ellen versenyezhetünk. A riválisainkon kívül mindkét üzemmódban az idő is ellenünk dolgozik. Játéktermi módról lévén szó a menet addig tart, ameddig a képzeletbeli érménkből futja.



Azon halláskárosultak számára, akik nem ismernék az arab számokat, egy fickó a kezén mutatja a startig hátralevő időt



Rövid típusismertető a főmenüből – ha jól látom, akkor ez egy Wartburg 353 GT

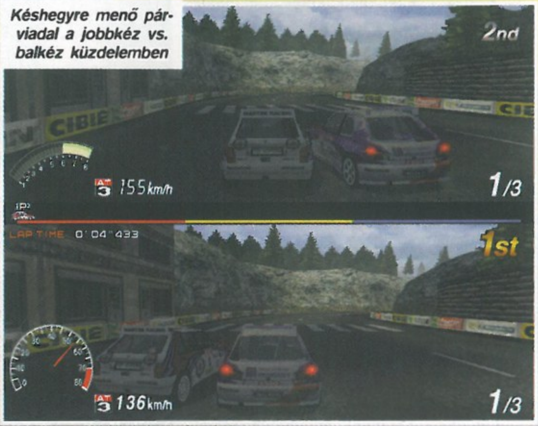


Ha az ott nem egy visszadurrogó kipufogó, hanem egy tartalék rakétahajtómű lenne, Lanciámat átkeresztelhetnék Stratosférára

Pontosabban fogalmazva: ha nem megyünk át időben az ellenőrzési pontokon, az idő lejártával – függetlenül a helyezésünktől – a játék megszakad.

A Dreamcast-, illetve most már a PC-verzió külön üzemmódja a 10 éves bajnokság. Bár itt is van időlimit, mint az Arcade módnál, de ez az üzemmód némileg könnyebb – legalábbis az elején. Itt hozhatjuk be a jutalomautókat: egy aranyéremért egy jutalomautó jár. Tulajdonképpen tíz ugyanolyan bajnokságról van szó, mint az Arcade üzemmód. Ahogy haladunk előre az időben, úgy lesz egyre jobban "kicentizve" az időlimit. Ezzel összefüggésben határozza meg a gép az ellenfeleink pozícióját is – merthogy az első részhez hasonlóan most sem a pilóták intelligenciája növekszik; mesterséges intelligenciáról egyáltalán nem beszélhetünk. Az ellenfelek csak szép nyugisan, az előre beprogramozott útvonalukat tartják. (Néha éppen ezért – amikor lökdösődünk – elég furcsa helyzeteket generál a program.)

A 10 éves üzemmódon belül mód adatik a kocsik felkészítésére is. Míg az Arcade módban csak a váltó típusát lehet megválasztani, úgy az éves bajnokságoknál azt is megadhatjuk, hogy 4 vagy 5, esetleg 6 sebességes legyen a kocsi. Minél több fokozatot választunk, annál jobban gyorsul a verda. Ezen kívül minden egyes verseny előtt tájékoztatást kapunk a következő futam várható körülményeiről, s ennek megfelelően finombeállításokat is végezhetünk az autón. Megtudhatjuk, hogy milyen az útfelszín (aszfaltozott, kavicsos, poros, saras, havas, jeges), és hogy mondjuk várható-e eső, mire leszűrhetjük a konzekvenciát, hogy milyen gumit tegyünk fel. A gumicserén kívül állíthatunk a váltón és a felfüggesztéseken is – sőt, ha úgy tetszik, női mitfárert is kérhetünk a férfihang helyett. Az eltérő beállításokat aztán el is menthetjük, hogy ne kelljen minden alkalommal külön vacakolni.



Késhegyre menő párviadal a jobbkéz vs. balkéz küzdelemben



Egy bajnokság megnyerése után nemcsak a pezsgőfürdő, hanem egy új autó is a jutalom

Bár sokan nem szeretik a játéktermi versenyjátékok átiratait, nekem mindig is tetszettek a Segás cuccok. Ugyan cseppet sem élethű, hogy a legutolsó helyről kell feltornásznunk magunkat, és hogy csak tudattalan "robotok" ellen versenyzünk, mégis: a győzelem érdekében majdnem olyan technikásan kell vezetnünk, mint az igazi pilótáknak. Ugyanúgy egyetlen kormánymozdulaton múlhat egy-egy helyezés, s ugyanúgy minden egyes kanyart a legmegfelelőbb íven kell vennünk. Ugyanakkor a játék azért mégiscsak egy játék, hiszen mégsem kell profi pilótának lennünk. Nem nehéz megtanulni a pályákat, mert elég rövidek. S mivel rövidek, mindig látjuk, hol rontjuk el: hol húznak el a többiek, s hol lehetne egy megfelelőbb ívet találni. A helyes út megtalálásához pedig rengeteget segít a mitfárer, vagy az olyan dolgok, hogy a közönség hangos tapssal nyugtázza, ha tökéletesen vesszük be a hajtűkanyarokat. Akárhányszor is megyünk tehát végig egy pályán, mindig találunk egy apró mozzanatot, amivel még lefaraghatunk az időnkből, s ettől lesz olyan izgalmas a játék – főleg ha többedmagunkkal játszunk, s egymás eredményeit próbáljuk megdönteni.

A többjátékos versengésekhez három üzemmód is a rendelkezésünkre áll. Először is használhatjuk az idő elleni Time Attacket, s a barátunk szellemautóját próbálhatjuk megelőzni. Ha együtt akarunk pályára lépni, akkor arra is van lehetőség. A 2 Player Battle üzemmóddal két játékos egyazon gépen vívhat meg egymással – természetesen osztott képernyővel. Végül van Multi Player üzemmód is, amivel modemen, vagy hálózaton keresztül lehet versenyezni. A legjobb és legszebb köröket (mindegyik módban) el is lehet menteni, s a visszajátszásokkal később eldicsekedhetünk egymásnak.

AMI NEM KELLETT VOLNA...

A Sega Rally 2 tehát – főként az új játékmódokkal – legalább ugyanolyan élvezet PC-n, mint játékteremben. Ennek ellenére azonban kifogásaim is vannak vele szemben. Egyszerűen nem értem például, hogy a távoli hegyeknek miért a szemünk előtt kell kirajzolódniuk. (Ez főként a belső nézetnél zavaró.) Sosincs túl sok tereptárgy a képernyőn, úgyhogy nem tudom, mi indokolja ezt. Ha netán a fejlesztők lusták voltak az engine-t tökéletesíteni, akkor vajon miért nem kapcsoltak be jóval több ködeffektust. Nagyobb köd már csak azért sem ártott volna, mert a táj túlságosan is kontúros, ami természetellenesnek hat. Az autók árnyékolása is lehetne részletesebb: lásd Need for Speed 4. Az NFS 4-ben egyébként a viharos időjárás is sokkal szebb. Itt amikor elsőként villámlott, azt hittem, hogy csak valami képhiba villant be – amúgy pedig valami mennydörgés is igazán kísérhetné a jelenséget. Apropó dörgés: újabb homályos dolog, hogy miért nem tudták az eredeti, játéktermi hangokat átkonvertálni. Borzalmasan béna a motorok zúgása. Bármilyen autót is választunk, olyan a hangjuk, mintha villanymotor hajtaná őket. Vajon minek kell ilyen ökörségekkel rontani egy amúgy nagyszerű konverzió színvonalát? Na mindegy. A hibái ellenére azt azért továbbra is állítom, hogy a Sega Rally 2 a legjobb arcade stílusú autóverseny PC-re.

V.Z.

Sega Rally 2

FEJLESZTŐ: Sega
KIADÓ: Sega
WEBSITE: www.segarally.com
MEGJELENÉS: megjelent

Ketyere

Minimum: P200, 32MB RAM, 3D-kártya
Ajánlott: PII 300, 64MB RAM
3D-gyorsító: 3Dfx, D3D
Multiplayer: soros, modem, LAN, Internet

Külcsín/belbecs

Látványosság
Játszhatóság
Szavatosság
Zenebona

Summa summarum

A Sega-féle játéktermi átiratok legjobbika

végítélet

86%

CSITT!

COMMANDOS: BEYOND THE...

Játék közben csak simán gépeljük be:

GONZOOPERA

majd a következő kombinációkat használhatjuk csalásnak (mindegyik az aktuális karakterre vonatkozik):

Shift+X: a kurzor pozíciójába teleportál
Ctrl+L: sérthetetlenség
Ctrl+I: láthatatlanság
Ctrl+Shift+N: ugrás a következő szintre
Shift+F2/F3/F4: felbontás állítása

CSITT!

STAR WARS: PHANTOM MENACE

Játék közben nyomjuk meg a Backspace-t majd – a szóközökre is ügyelve! – gépeljük be a megjelenő ablakba:

I LIKE TO CHEAT: az összes fegyver és tárgy
HEAL IT UP: maximális egészség
GIVE ME LIFE: tök ugyanaz, mint az előbbi csalás
I RULE THE WORLD: nehezebb játék
REALLY STINK: könnyebb játék
IAMQUEEN: Amidala királynővel leszünk.
IAMQUIGON: Qui-Gonnal leszünk
IAMOBI: Obi-Wan Kenobival leszünk
IAMPANAKA: Panaka kapitánnyal leszünk
SLOWMO: lelassul a játék
BEYOND CINEMA: "szélesvásznú" játék, alul-felül fekete csíkkal
KILL ME NOW: öngyilkosság
DROP A BEAT: imbolygó falak
FROM ABOVE: felülnézeti játék
NAUGHTY NAUGHTY: FPS-nézet
PERFECTION: folyamatosan tüzel vagy hadonászik a lézerkarddal

RENT-A-HERO

Miután a kissé kínosan végződött utolsó akciónkból visszatértünk Smashville-be, sétáljunk be az irodánkba, ahol Rodrigo szomorúan konstatálja, hogy amíg az összes többi bérelhető hős dugig van munkával a kalóz-ügynek köszönhetően, addig ő lassacskán éhen hal. Kellemes időtöltés a berendezés tanulmányozása, kezdve a családi hagyatékban ránkmaradt tintatartótól (amit nagyapánk hosszú éveken keresztül használt fedezetlen csekkek aláírására) egészen a falon függő trófeákig, amelyeket fizetés helyett kaptunk. Miután kiszórakoztuk magunkat, sétáljunk ki az irodából, majd a terasz sarkában levő lifttel ugorjunk fel a felső szintre (előtte nézzük meg Rodrigo reklámtábláját: diszkont árakon hozzáférhető hőst hirdet). Az emeleten lakik Louis, aki jól menő hős és iszonyú francia akcentusa ellenére is legjobb barátunk, így tehát teljesen felesleges a csengőt használni az ajtajánál. Louis enyhe szarkazmussal a hangjában érdeklődik, hogy jól fizetett-e legutóbbi akciónk, mire Rodrigo lemondóan csak annyit közöl, hogy kastélylátogató ingyenjegyeket kapott a "hercegnő" papájától. Louis bezzeg teljesen teli van zsíros munkákkal, lévén a kalózok egyre veszedelmesebbek: legutóbb már elfoglalták a sziget másik oldalán fekvő kisvárost, Endavint is. Rodrigo arra kéri, hogy ha esetleg tudna valami kalózos munkát, amelyet ő már nem tud bevállalni, akkor ugyan szóljon már neki. Egy jóbarátra mindig számíthat az ember, bár az azért enyhe pofátlanság, amikor ez a jóbarát megjegyzi, hogy a kalóz-munkákhoz tisztes üzletmenetű és jó hírnevű hősöket szoktak szerződtetni, a külvárosi diszkonthősök nem igazán keresettek... Louis szobája is telve van érdekes dolgokkal: az ő kincsesládája teljesen teli van (műtrágyával a virágainak), a konyhaszekrényt vizsgálgatva megtudjuk, hogy a fűszereket annál magasabban tartják, minél büdösebbek (a fokhagyma van legfelül) – de mivel az itteni kutatás merőben filozofikus, sétáljunk vissza az irodánkba, hátha közben beesett egy ügyfél.

Természetesen nem esett be, de azért nem kell elkeseredni: a munkanélküliségnek nyomban vége szakad, amint elhelyezkedünk az íróasztalunk mögött. Nagy dérrel-dúrral beront egy Ramil nevű roppant ronda törp, és Rodrigo Hercegnőmentő Szolgálata után érdeklődik. Rodrigo jelzi, hogy ez nem a kizárólagos tevékenységi kör, bármilyen típusú hősi munkát bevállal, de Ramilt pont ez érdekli: elrabolták szépséges feleségét. Rodrigo egy pillantással végigméri, és mivel el tudja képzelni, hogy egy törpnek mennyire is lehet szépséges a felesége, sajnálattal közli, hogy momentán éppen teljesen elfoglalt. Amikor a boldogtalan férj megjegyzi, hogy az asszonykát az endavini kalózok rabolták el, gyorsan hozzáteszi, hogy azért csak meg tudja oldani a dolgot valahogy. Azirányú kérdésünkre, hogy vajon melyik kedves korábbi megrendelőnk ajánlott bennünket, megtudjuk, hogy semelyik: azt hallotta rólunk, hogy olcsók vagyunk, másrészt pedig az a 14 bérelhető hős, akinél előttünk járt, teljesen el volt foglalva a kalózokkal. Az üzlet tehát megköttetik: egy kiszabadítás 25 aranydukátot taksál, plusz költségtérítést. A zsugori törp ezt elfogadhatónak tartja, így tehát – gondolva a számlákra – gyorsan kérünk tőle 10 dukát előleget. Aztán mellesleg azt is megkérdezhetjük, hogy hogyan ismerjük fel a feleségét. A személyleírás kissé hiányos: a hölgy neve Jamin, és nagyon-nagyon szép – tökéletes párt alkot Ramillal. Míg a bánatos férj távozik, Rodrigo elmorfondírozik azon, hogy az Élet telve van meglepetésekkel: egy nagyon szép törpöt keres... Az asztalra kattintva vegyük magunkhoz a pénzeszacskót, majd sétáljunk ki az irodából. Rodrigo már rég volt ilyen gazdag, és boldogan dobálgatja a magasba erszényt. Addig dobálja, amíg az szépen elrepül, és belepottyan a terasz alatti csatornanyílásba. Hát ez pech. Liftezzünk tehát le egy szintet, ahol találkozhatunk Smashville egyetlen polgárával, aki nem bérelhető hős – ő ugyanis csatornaőr. Ráadásul hivatása magaslatán áll. Hiába magyarázzuk neki, hogy beleesett az erszényünk. Egyrészt már hallotta ezt a mesét, meg egyébként is: addig mi itt nem fogunk lemászni, amíg ő itt dolgozik. Bátortalan érdeklődésünkre, miszerint az meddig tart, gyorsan el is zavar bennünket.

Liftezzünk vissza, és pattanjunk fel a Sárkánysiklóra, mert most körbenézünk a városban, ahol a helyszínek bőséges tárháza várja, hogy felfedezzük őket. Szám szerint kettő: Sancho kocsmája és Ranama csillagvizsgálója. Maradjunk az előbbinél.

A kocsma előtti parkolóban két szakadt figura molesztál egy kihívó bőrszerkót viselő leányzót ("Gyerünk, bébi! Első osztályú kínzókamrám van!"). Egy hős természetesen azonnal a védtelen hölgy segítségére siet. ("Micsodaaa? Maceráljátok a békés turistákat?!") Amint a huligánok felismerik a Rodrigo Hercegnőmentő Szolgálat dicső tulajdonosát ("aki tegnap lekaszabolt egy sárkányt"), gyorsan elszelelnek. Jótett helyébe jót várj! – gondolja Rodrigo, és bejelenti a hölgynek, hogy egy spontán megmentés mindössze 5 aranydukátba kerül. Erre a hölgy közli, hogy meg tudja védeni magát, és miután lassan előhúzta Sárkányelhárító Kézi Készülékét, felpattan a távolabb parkoló siklójára és elviharzik. A francba! Egy másik hős. Rodrigo levonja a konzekvenciát: a továbbiakban esetleges ügyfelekkel nem foglalkozik. Erre viszont inni kell, tehát ballagjunk be az ivóba.

Az emeleti részen már üldögél valaki, aki remek társaságnak ígérkezik. Csak ígérkezik – miután leültünk az asztalához, nem lesz az. Rodrigo megjegyzi, hogy nem valami bőbeszédű. Az idegen szerint Rodrigo viszont igen. Mivel pénzünk úgysincs, esetleg megpróbálhatjuk meginni a sörét. Ez szemlátomást nem tetszik neki, ugyanis előhúz egy igen nagyméretű kést. További csevegési kísérleteinket sem koronázza különösebb siker, de amikor az idegen azt mondja, hogy semmi kedve különféle jöttment hőspótlékokkal beszélgetni, már Rodrigo agyát is elönti a méreg, és megragadja az idegen grabancát. Mielőtt a dolog egy vidám kocsmai verekedésbe torkollna, valaki beszalad a kocsmába és elordítja magát: "Kalózok!" Erre az idegen hirtelen eltűnik (a köpenye viszont ottmarad a kezünkben), Rodrigo pedig a kocsma teljes közönségével kivonul a parkolóba, megszemlélni a horizonton vonuló hajókat, amelyek most már repülnek is. Ez nagyon-nagyon rossz jel... Miután visszamentünk az ivóba, kénytelenek leszünk az alagsorban felüdülést keresni, ugyanis a sietve távozó idegen magával vitte a sörét is. Odalent két ismerős vendég található, akik szokás szerint tök részegek és arról motyognak valamit, hogy a mogorva idegen egy kalóz volt, aki azért jött, hogy kikémlelje a várost. Közben elszunyókálnak, tehát lépjünk oda öreg barátunkhoz, Sanchohoz, a csaposhoz, aki vidáman érdeklődik, hogy meghívhat-e bennünket egy sörre. (A vidámság oka az, hogy csak viccel.) Sancho üzlete kiválóan megy, amelynek az oka nyilvánvalóan az új marketing koncepciójában keresendő: ha túl kevesen vannak, akkor megfújja a trombitáját. És ez működik? – kérdezi csodálkozva Rodrigo. Hát persze! – újságolja Sancho. – Az összes kubikos és egyéb vegyes népség azt hiszi, hogy vége a munkaidőnek, és mind beülnek a kocsmába.

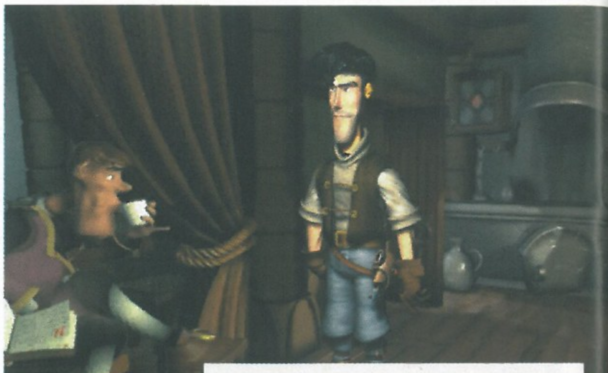
Aha. Akkor ezt kérjük is kölcsön tőle egy percre. (Néha a program nem igazán akarja ezt a kérdést adni, szóval lehet, hogy többször kell próbálkozni Sanchoval.) A trombitával felszerelkezve röppenjünk vissza az irodánk elé, és trombitáljunk vele egyet. A marketing-koncepció tényleg sikeres, mert odalent a csatornaőr azonnal elsiet az ivó felé, mi pedig lemászhatunk a csatornába.

Ez egy kisebb labirintus. Menjünk ki a jobb oldalon nyíló járaton, ahol tovább haladva a következő helyszínre megtaláljuk az erszényünket. Ott mosolyog a csatorna közepén, amint megpróbáljuk kihalászni, szépen elúszik, át egy vasrács alatt. A vasrács elég súlyos darab, amit kézzel nem igazán tudunk felhúzni. Kézenfekvő megoldásnak kínálkozik a mellette levő kar, de sajnos első mozdulatunkra a csiga kötele elszakad, így tehát még mindig a pénztelenek igen népes táborát szaporítjuk.

Másszunk vissza a csatornából a siklóhoz, és az égre kattintva reppenjünk ki a városból, mert itt az ideje, hogy szétnézzünk a sziget egyéb helyszínein. Smashville-en kívül két helyet választhatunk: az erdőt és a kalózok által elfoglalt városkát, Endavint. Kezdjük mondjuk az utóbbival.

Hm. A falon nem tudunk átmászni (ha meg átrepülünk felette a siklóval, akkor biztos észrevesznek bennünket), a városkapuban pedig egy marcona kinézetű kalóz strázsál. Rodrigo szerint csak akkor juthatnánk be, ha kalóznak álcáznánk magunkat. Valamelyik divatlapban azt olvasta, hogy mostanában egy igazán dögös kinézetű kalóz ruhatárába manapság az alábbi holmik tartoznak: köpeny, kalap, fülbevaló és "cyber-felszerelés" (mint később kiderült ez a talányos megnevezés egy műkezet takar). Köpenyünk már van, most már csak a többi szerkót kell összeszedegetnünk.

Vissza a siklóhoz, majd irány az erdő, ami szintén egy kisebbfajta labirintus (ráadásul a későbbiekben újabb helyszínekkel egyre jobban kiterjed). A fákat vizsgálgatva Rodrigot megrohanják az emlékek: óh, mennyit is játszott itt kicsiny gyermekkorában! Ha sokat vizsgálgatjuk a fákat, akkor esetleg roppant hamisan elfütyüli még a *The Lion sleeps tonight* című kis songot is. Ez legalább olyan borzalmas élmény, mint a fogszabályzós tinisztárok feldolgozása, amit mostanában napjában három-négy alkalommal is meghallgathat a különféle kereskedelmi tv-csatornák

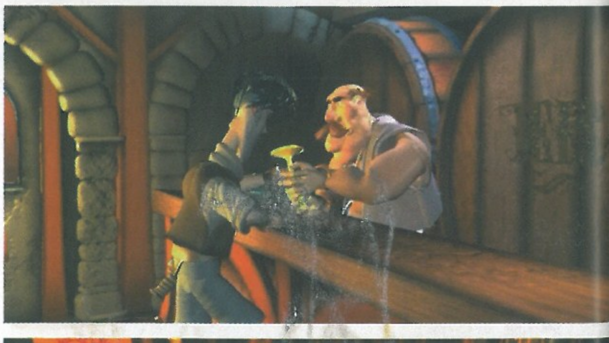


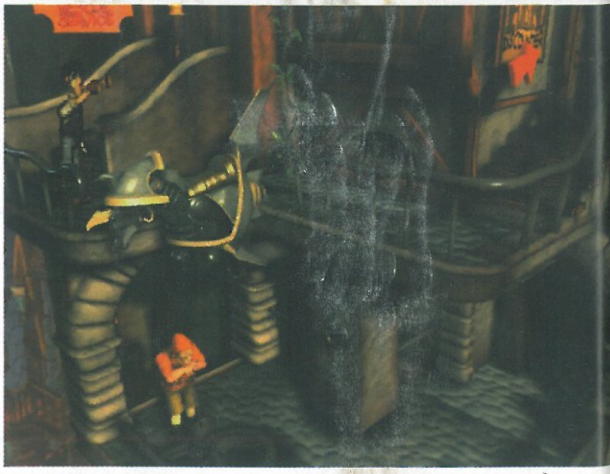


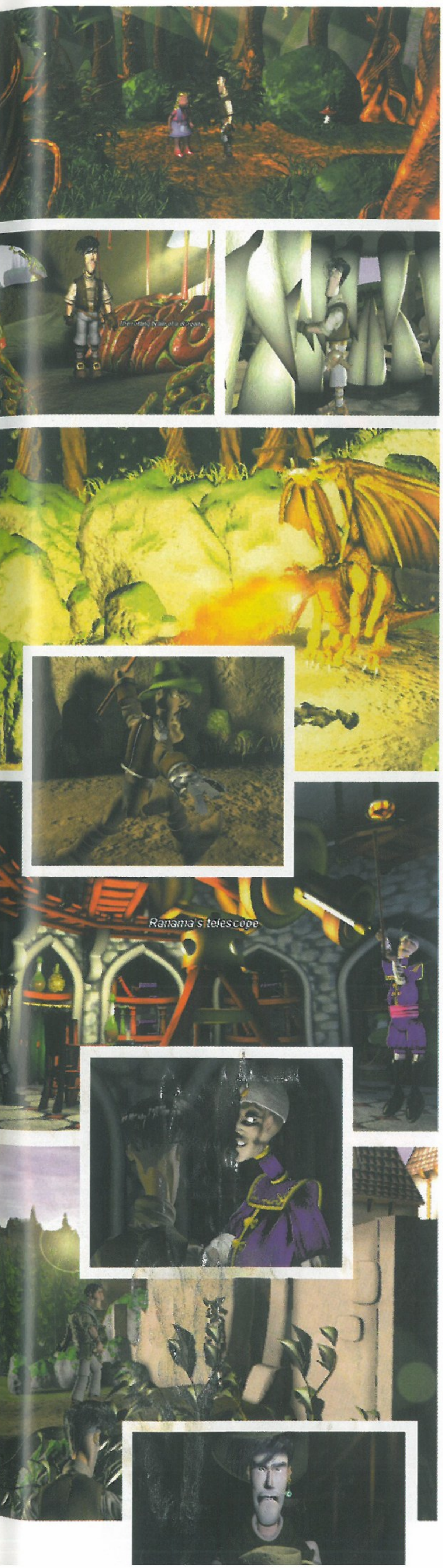












"interaktív music boxait" nézegető szerencsétlen játékos – így inkább a leszállási helytől lefelé levő helyszín jobb oldalán levő bokrot vizsgálgassuk. Innen második próbálkozásunkra előkerül V. Jean-Jacques Pierre, aki csalóka neve ellenére nem a francia Bourbon-dinasztia egyik jeles uralkodója, hanem egy plüssmackó, amit Rodrigo hagyott el itt bohó ifjúsága idején. Két helyszínnel feljebb találkozhatunk egy Winnie nevű durcás kislánnyal, aki pillanatnyilag teljesen bele van merülve az ugrókötelezés örömeibe. A kötélről még akkor sem hajlandó lemondani, ha nagyon-nagyon szépen kérjük (ha pedig megpróbáljuk erőszakkal elvenni tőle, még jól térden is rúg), így tehát egy barter-üzlethez kell folyamodnunk: V. Jean-Jacques Pierre, a királyi családból származó mackó gazdát cserél, és hátizsákunk máris egy kötéllel gyarapodik.

Repüljünk vissza Smashville-be, majd másszunk le a csatornába, ahol a kötéllel megjavíthatjuk a vasrács csigáját, és felhúzhatjuk. A pénzeszacskónkat ugyan nem találjuk meg, viszont a csatorna kijáratát igen (közben valaki kikukkant utánunk, de visszalépve egy teremtett lelket sem találunk). A kijárat egy szurdokba vezet, ahol ijesztő jelenség fogad bennünket. Egy szomorú sárkány, aki az után érdeklődik, hogy már megint bántani akarjuk-e a fajtáját. Rodrigo megnyugtatja, hogy most épp nem szolgálati ügyben jött, és egyébiránt sem tudott idáig e hely létezéséről. A sárkány szomorúságának egyik oka az, hogy most éppen ősei végső nyughelyét őrzi. Ha ez ilyen elszomorító – kérdezi Rodrigo –, akkor miért nem hagyod itt ezt a helyet, és ugrasz el elrabolni egy hercegnőt? Hogy egy halom pénzt keressél? – kérdezi szkeptikusan a sárkány. Mikor Rodrigo megnyugtatja, hogy nem hobbiból csinálja a szakmáját, kiderül a szomorúság másik oka is: őseinek szent földjét rettenetes zöld, nyuszi-szerű lények gyalázták meg, akik az elhullt sárkányok maradványait dézsmálják. Igaz ugyan, hogy fénykorában teljes városokat is képes volt elpusztítani, de ezek a lények túl fürgék hozzá képest, és amikor megjelenik a szurdokban, azonnal visszahúzódnak kicsiny odúikba. Erről akár személyesen is meggyőződhetünk, amint a sárkány mögötti bejáraton belépünk a völgybe. A lények tényleg kicsik, zöldek, nyuszi-szerűek és elpucolnak jöttünkre. Éppen egy olyan sárkány darabjait dézsmálták, amely Rodrigo szerint vagy túl kicsi, vagy túl fiatal volt, mellesleg a látvány egy újabb ok arra, hogy az ember vegetáriánus legyen. A távolban egy méretesebb példány maradványait pillantjuk meg. Közelebb lépve kiderül, hogy az állkapcsa annyira csúszós, hogy innen biztos nem tudjuk kinyitni – viszont a mellette álló bokrot piszkálva (háromszor, mert Rodrigo az első két alkalommal nem akar a tüskés bokorhoz nyúlni)láthatóvá válik a hallójárata, amelyen keresztül bemászhatunk a koponyájába, Rodrigo életének legkülönösebb élményekkel kecsegtető utazására. A rothadás miatt kicsit büdös van, viszont a sárkány agyának maradványait a nyuszik még nem rágták szét, lévén nem tudtak hozzáférni. Másszunk ki a koponyából, és sétáljunk vissza a bejáratnál levő sárkányhoz. Néhány együttérző szó után jószívűen úgy döntünk, hogy megvigasztaljuk a szomorú szörnyeteget.

A szurdok másik kijárata az erdőbe vezet, arra a helyre, ahol az imént Winnie-vel találkoztunk. Az erdő talaja roppantul kedvez különféle mérgező növényeknek, elsősorban gombáknak. A szorgos természetbúvár találhat kis gombát, nagy gombát, akkora-gombát-amivel-egy-egész-várost-is-ki-lehet-irtani, sőt, találkozhat a Gombafélék Családjának Atyjával is. Mi most egy egészen speciális, icike-picike gombát keresünk, ami az első erdei helyszíntől jobbra nő, egy fa gyökerei között. Rodrigo szerint ennek a fajnak egészen különleges tulajdonságai vannak. Az erdő túlsó fertályában, az egyik zsákutcában egy másik mérgező növényre bukkanunk, ami a változatosság kedvéért egy bokor. A gombánkat belepottyantva rögtön meg is nézhetjük, hogy mi olyan különleges benne: a gomba ugyanis csigává változik, ami viszont nem nagyon ízlik a húsevő növénynek. Mérgében fel is robban, mi pedig mérges leveleiből letéphetünk párat.

Sétáljunk vissza a hatalmas sárkány koponyájához, és miután ismét bemásztunk, hintsük szépen az agyra a leveleket. Sokkal büdösebb lett, és Rodrigo most már nagyon gyorsan ki akar innen pucolni. Ez alkalommal azonban ne a fülkagylót válasszuk, hanem az állkapcsot, amelyet belülről ki lehet nyitni. A kis zöld szörnyecskék most már hozzáférhetnek a maradványokhoz, és hosszú, tömött sorokban vágtatnak be a koponyába – az állkapocs pedig becsukódik utánuk, és elégedetten hallgathatjuk a bent bekövetkező detonációt. A bejáratnál szomorkodó sárkány örök időkre a szívébe zár bennünket és csodálkozva kérdezi, hogy hogy csináltuk a dolgot. Egy profi hősnek egy ilyen apróság nem akadály! – jelenti ki magabiztosan Rodrigo, bár szavaira némileg rácáfolnak a következő események. Az egyik szikla mögül hirtelen egy kalóz ugrik elő, és egyetlen csapással a földre küldi hősünket. Egykori ellenségünk, újdonsült sárkánybarátunk azonban azonnal megpirítja, és a kalóz földi maradványai (egy sapka és egy "cyber-kéz") pedig bevándorol a tárgyaink közé. A tökéletesen cool kalózszerkóhoz már csak egy fülbevaló hiányzik. Miután köszönetet rebegtünk a sárkánynak, sétáljunk vissza a csatornába és térjünk vissza az irodánk elé.

Pattanjunk a siklóra, és irány Ranama csillagvizsgálója. Ranama, egykori tanítómesterünk, az okkult tudományok jeles művelője szokásos dolgát végzi: a csillagvizsgáló hátsó részében lebeg, miközben meditál. Rodrigo csodálkozva kérdezi, hogy ezt hogy csinálja, amire az a magyarázat, hogy a Mester elméjét megvilágosította a 18 évnyi meditáció és elmélkedés. Nagyszerű. Amikor épp nem lebeg, akkor az éktelen méretű távcsővel olvasgatja a csillagokból az éppen erre tévedők jövőjét. Mivel most viszont épp lebeg, jobb, ha nem is zavarjuk tovább misztikus gondolataiban. Valami kóklerség azért lehet a dologban, mert amint kilépünk az obszervatóriumból, azonnal lebucskázik a földre, és egy fénylő kavics reppen magasba. Nyilván egy Gloomstone-on trónolt, a lebegő fajtából. Amikor visszatérünk hozzá, épp egy partvis segítségével próbálja lepiszkálni a mennyezetről. Amikor megpillant bennünket, kicsit zavarba jön, de aztán kivágja magát azzal, hogy a meditációs szerkezete hirtelen eltűnt. Közelebb lépve hozzá, hosszas és misztikus társalgásba elegyedhetünk vele a jövőnkkel kapcsolatban. Először érdeklődik a tapasztalati pontjaink iránt, amire Rodrigo elkeseredetten közli, hogy keményen dolgozik a sárkányelhárító és hercegnőmentő skilljei feltuningolásán, és a hercegnőkkel nem is lenne baj – igazából már csak egy komoly feladat hiányzik. Ranama épp most olvasta a csillagokban (vagy egy telefonkönyvben – ki tudja már nála!), hogy vágyaink sokkal inkább valóra válnak, mint amennyire kívánjuk. A kalózokról azt olvasta, hogy arra rendeltettek, hogy megváltoztassák a világ folyását, de hogy ez jobb lesz avagy rosszabb, az már megítélés kérdése. Amíg ezt a sok marhaságot összehordja, addig felfigyelhetünk rá, hogy milyen csini kis fülbevalója van. Az irigy mester viszont nem akarja nekiadni derék tanítványának, így legjobb lesz, ha felhívjuk figyelmét a süllyedőfélben levő "meditációs" egységére – és amikor a plafon felé fordítja a fejét, akkor gyorsan kitépjük a füléből, és elpucolunk.

A kalózálca immár teljes, irány tehát Endavin. A bokrok rejtekéből megfigyelhetjük, hogy milyen roppant szigorú is az őrség: a kocsmában látott figura ugyan igencsak kalóz-kinézetű, de azért az őr a jelszót is kérik tőle. A jelszó roppant érdekes, ugyanis nem bemondják, hanem eltáncolják. Kattintsunk az őrre, majd miután kalóznak maszkíroztuk magunkat és táncoltunk neki, már benn is találjuk magunkat a városban. Nini, egy újabb őr! Szerinte semmi újság nincs, mióta itt van – leszámítva persze a mi arcunkat. Jobb tehát ha "Pedro másodunokaöccse" gyor-

CSITT!

DESCENT 3

A legújabb 3D kor- és kórtörténeti mérföldkőnél kicsit cselesen oldották meg a dolgokat, mert a demo-verzióban elég csak annyit begépelni a sérthetetlenséghez:

YUMMYFUNYON

Ez a teljes verzióban nem működik, ott az elábbi csalásokkal tehetjük könnyebbé az életünket:

IveGotIt: az összes fegyver, pajzs és energia maximumra
God: a szokásos Isten-mód
TreeSquid: a teljes térképet van szerencsénk látni
MoreClang: ugrás a következő szint elejére
DeadOfNight: az összes botot kipucolja a pályáról
FrameLength: a képfrissítés kijelzése fps-ben
ByeByeMonkey: követő kameranézetre vált vagy vissza)
Shananigans: igen súlyos kinézetű textúrákat eredményez
TubeRacer: 210 rongálódás

CINKELT LAPOK

CSITT!

DELTA FORCE

Kicsit ugyan lemaradtunk vele, de azért talán még hasznát látják az új játékosok egy pár jó kis Delta Force-csalásnak. Bejuttatásukhoz nyomjuk meg a ` billentyűt (a bal felső sarokban, az Esc alatt) a konzol lehívásához, és már pötyöghetünk is:

IWILLSURVIVE: Isten-mód
RAINDROPSKEEPFALLINONMYHEAD: tüzérségi támogatást hívhatunk vele
TAKEITTOTHELIMIT: végtelen lőszer
HITMEWITHYOURBESTSHOT: nehezebb játék
CLOSETOYOU: az ellenfelek nem látnak bennünket
LETMEGO: ugrás a következő szintre
SKY: felgyorsul a játék, mert a játék az égről leszedi a textúrákat.

CSITT!

RESIDENT EVIL 2

Ahhoz, hogy a játékban Adát vagy Christ irányíthassuk, mindössze annyit kell tennünk, hogy Clairel és Leonnal is meg kell nyernünk nehéz fokozaton a játékot. Ez ugyebár kicsit körülményes, de rögtön könnyebb lesz örök lőszerrel, amit ugyanazok a kódok hoznak elő, mint PlayStationön. Menjünk a felszerelés képernyőre, és sorrendben nyomjuk meg a következő billentyűket:

fel
fel
le
le
balra
jobbra
balra
jobbra
és legvégül az aim billentyűt.

san búcsút mond neki, és egyéb dolgai után néz. Az utca végében levő szeméthalomban egy biztosítótűre lelünk. Hogy ez mire jó, az nem egészen világos –esetleg a fülünkbe tűzhetjük, hogy még jobb legyen a kalózjelmez. A többi kalózt természetesen a kocsma mélyén találjuk, akik azt akarják, amit a kocsma mélyén üldögélő kalózok szoktak volt akarni. Inni. Rodrigo igen taktikátlanul sört kér, amire roppant nagy röhögés a válasz. A tökös kalóz ugyanis annál egy kicsit erősebbet szokott inni. Elő is kerül egy csupor, és most már muszáj lesz inni. Rodrigo egészségét már az első korty is kicsit megviseli, a kalózok pedig gyanút fognak: aki egy kisebb csupornyi koktéltól is így elgyengül, az csak ál-kalóz lehet. őrség!

A cellában térünk magunkhoz, természetesen tárgyaink nélkül. A kóternek már van egy lakója: egy piros kosztümöt viselő hölgy, akinek a szóáradatából többek között kiderül, hogy a kalózok azért dugták ide, mert szerintük kicsit sokat beszél. Ez nem igaz. Nem kicsit beszél sokat, hanem nagyon. Mindenhez van valami hozzáfűznivalója, tehát jobb, ha nem a cella berendezését vizsgáljuk, hanem átmenekülünk a túloldalon lévő ablakhoz. Ezen kikukkantva a kalózok kapitányát látjuk, amint egyik beosztottjával vitatkozik. A csevegésből kikerekednek a történetből eddig hiányzó részletek: adva vagyon ugyebár a hat mágikus kő, amit egykoron a hat ősi isten használt. Az istenek meghaltak, a kalózok pedig már összeszedtek ötöt a kövekből és a kapitány most éppen Esrogath, a törpök bevehetetlennek tartott bányavárosa megtámadására készül, ami nyilvánvalóan a hatodik kő lelőhelye. Hogy egy pár hajó még nem tud repülni és néhány ember még nincs kiképezve az a látomásokkal rendelkező kapitányt vajmi kevéssé zavarja – neki mos világuralmi tervei vannak.

Miután visszahuppantunk a cellába, megpróbálhatunk a hölgyből néhány értelmes szót is kihúzni. Ha sokat nem is, de keveset azért sikerül: az általunk keresett Jamin nevű törpről például biztosan tudja, hogy nem törp, hanem ember – lévén róla van szó. Ha Ramil azért fizet nekünk, hogy kijuttassuk innen, akkor szerinte épp itt az ideje, hogy tegyünk is valamit az ügy érdekében. Azon leszünk.

A cella közepén álló szalmahalomból magunkhoz vehetünk egy kisebb csokorra valót, amit Jasmin annyival kommentál, hogy igen buta ötlet egy titkos ajtót keresni alatta. Kicsit azért meglepődik, amikor kinyitjuk az alatta levő titkos ajtót. Amint felpattanunk vele a siklóra, az őrök kiszúrják, hogy megléptünk, és máris a nyomunkba erednek. Észveszejtő motoros (illetve: siklós) üldözés veszi kezdetét az erdő fái között, amelynek vérfagyasztó voltát csak emeli a hátsó ülésen sikoltozó Jamin. Egy különösen ügyes manőver után, az üldöző strázsa felkenődik az egyik fára. Erre a lepcses hölgy vad diadalüvöltéssel hívja fel Rodrigo figyelmét, és amikor hősünk erre hátrapillant, természetesen ő is nekimegy egy fának.

Már megint itt vagyunk az erdőben. Első teendőnk, hogy megszabaduljunk a bőbeszédű leányzótól, kísérjük tehát Esragoth városába (fel és balra). Miután a strázsán átjutottunk, megpróbálhatjuk Jasmint leadni a bányából előbukkanó törpnek, de ő inkább gyorsan előszólítja Ramilt. (Nyilván már ismeri a hölgyet.) A férj roppant módon örül a megker(g)ült asszonykának, és roppant módon sajnálkozik afelett, hogy most éppen nem tud kifizetni bennünket. (Micsoda véletlen...) Smashville-t ugyanis időközben elfoglalták a kalózok, és ő is minden vagyonát hátrahagyva menekült ide. A bánya ajtajában álldogáló törptől esetleg megkérdezhetjük, hogy most akkor mit csináljunk, amit ő annyival kommentál, hogy Rodrigo a hős, nem pedig ő. A hős természetesen önfeláldozóan a barátai segítségére siet. Azaz csak sietne, mert amint el akarjuk hagyni Esragothot, feltárul a középen álló kunyhó ajtaja, és a strázsa megilletődötten jelenti be, hogy Tharain előjött a könyvtárból és beszélni fog az emberrel. Tharain a főtörp, és miután követtük a könyvtárba, megtudjuk tőle, hogy nekünk ugyan még fogalmunk sincs róla kik is vagyunk, de ő rögtön felismert bennünket. Tovább kerekedik a történet: Tharainnak van egy benga nagy könyve, amelyet maga Soromann, a Gloomstone-ok tanának alapítója írt, és minden megtalálható benne a mágikus kövek természetéről, különös tekintettel a Miértekre és az Azértekre. Soromann szerint egy Megophias nevű isten keltette létre a köveket uraló mágiát, de soha nem tudta megszerezni őket. Leírta ezen kívül a hegy mélyében rejlő irányítótermet, ahol fel lehet szabadítani a kövek energiáját, és mellesleg megjövendölte jöttünket is (tényleg jeles férfiú lehetett). Tharain rögtön hozzánk is vágja az egyik nála levő Gloomstone-t, és amikor Rodrigo a használati utasítás után érdeklődik, javasolja, hogy keressük meg a többi ötöt, majd vigyük vissza őket az irányítóterembe. Ez valahol a hegyben rejtőzik, ahova szerinte a bányából át lehet fúrni – most a háború miatt úgysem dolgozik ott senki.

Irány tehát a bánya, amelynek ajtajából időközben eltűnt a törp. Amikor belépnénk, hirtelen ismét felbukkan a boldog pár, és Ramil még egyszer köszönetet mond fáradozásainkért, és megígéri, hogy ha jobban mennek az ügyei, akkor majd egyszer kifizeti a járandóságunkat. Jasmin is megköszöni, majd érdeklődik az elképedten bámuló Rodrigotól, hogy esetleg beteg-e. Hősünk ugyanis kicsit megdöbben a lány új nyakláncától, amelyek csodaszép világító kövekből állnak. Jasmin elfecsegi, hogy saját kezűleg készítette a láncot azokból a kövekből, amit a kalózkapitánytól lopott, amíg az vallatta. Rodrigo megpróbálja elkérni tőle, de hát egy nő nyilván nem fog lemondani új csecsebecséjéről sem. Amikor Tharain is előbújik a könyvei közül, és ráparancsol, hogy adja oda, a lány sírva kirohan a városból, és elbújik az erdőben.

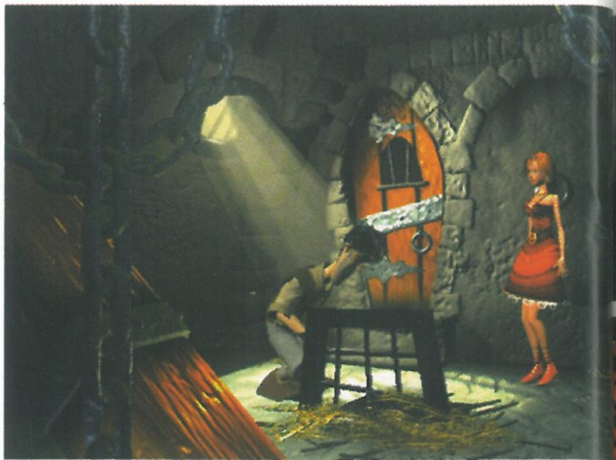
Majd később utánamegyünk, most irány a bánya. Az első helyszínről magunkhoz vesszük a lapátot, majd tovább a kereszteződésig, ahol a bányavasút váltója található. A váltókar hiánya miatt jelenleg üzemen kívül. A bánya természetesen szintén egy kisebb útvesztő lesz, de itt sem nehéz kiismerni magunkat. Induljunk el a bal oldali nyíláson. A következő helyszín szemközti nyílása egy zsákutcába vezet, viszont találunk itt egy csákányt. Ezt rögtön üzembe is helyezhetjük a sziklákon, aminek neki volt támasztva, és hamarosan egy Gloomstone bukkan elő közülük. (Ez roppant érdekes: hat van belőlük, egy nálunk, öt pedig Jasmin nyakában – ez akkor micsoda?) Jelenleg épp az izzás állapotában van, tehát csak a lapát segítségével tudjuk felvenni, és Rodrigo is csak reménykedik benne, hogy nem égeti ki a zsebét. Vissza a váltóig, majd onnan a középső nyíláson keresztül rövidesen elérünk abba a tárnába, ahol egy üzemképtelen fúrógép áll a sínen. Akkumulátornak tökéletesen megfelel az izzó Gloomstone. Miután belapátoltuk, a karral rögtön üzembe is helyezhetjük a rajta levő karral. Erre elgurul. Keressük meg, hova mehetett. (A váltótól kétszer jobbra.) Aha, úgy látszik, jó helyen vagyunk: Rodrigo szerint itt sokkal több a homok, tehát nyilván puhább a sziklafal is. Talán mondani sem kell, hogy miután beindítjuk a fúrót, Rodrigo meggondolja magát: ha van valahol ebben a bányában egy hegy mélyébe vezető út, az biztos, hogy nem itt lesz. Azért csak fúrjunk még egyet, mert ha kontrolszobát nem is találunk, egyebet igen: a második fúrás után a bal oldali sziklák egyike mögött ugyanis egy doboz gyufát találunk (látni nem lehet, de a pointer jelzi). A megfelelő helyszín a fúráshoz a váltótól balra, fel, majd jobbra haladva megtalált tárna lesz (látszik is a sziklafal mögött az ajtó). Ehhez ugyebár ide kell terelgetni a fúrógépet, amihez előbb a lapátnyél segítségével át kell állítanunk a váltót. Ezután menjünk vissza a fúrógéphez, a mozgatókarral lökjük meg, majd sétáljunk utána, és indítsuk be. A második fúrás után elég nagy lesz a rés, és bekocoghatunk rajta a titkos irányítóterembe, ahol egy mágikus bigyó hat lyukja várja, hogy belepakolgassuk a Gloomstone-okat. Ideje tehát Jasmint megkeresni.

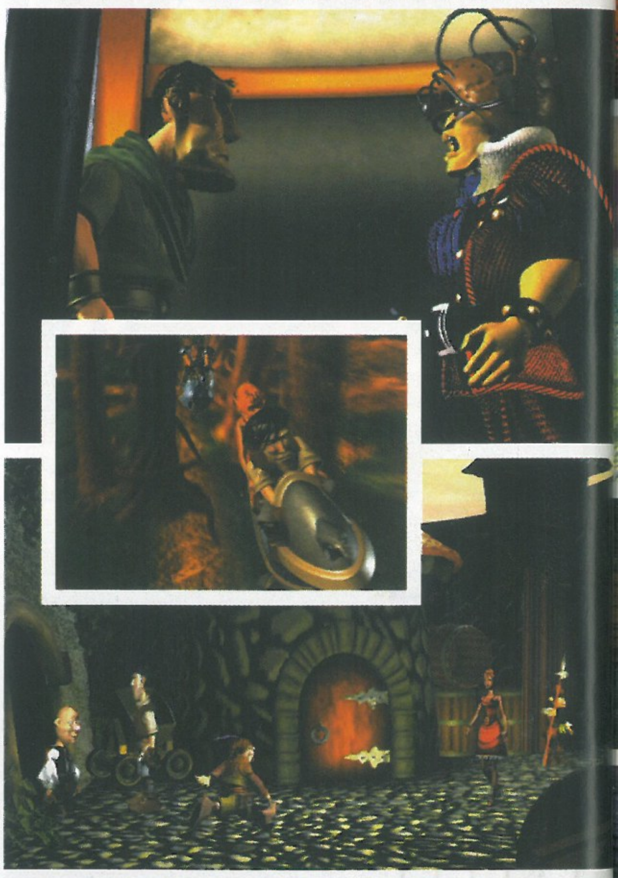
Sétáljunk ki a bányából, majd ki az erdőbe. Itt szokás szerint vizsgálgathatjuk a gombákat és az erdőt, az egyik tisztáson (az első erdei helyszíntől jobbra és le) viszont egy konkrét fát lehet szemlélni, és itt "szinte érezni lehet, hogy valami mágikus dolog van a levegőben". Mellesleg valaki tüsszent is a fa tetején. Most hosszú szózatokat intézhetünk a lombokhoz. (Jasmin, szükségem van a kövekre! Tedd meg értem, hiszen megmentettelek! Akkor tedd meg a népedért! Satöbbi...) Természetesen tökéletesen hiábavalóan könyörgünk. Idővel elfogy Rodrigo türelme, és úgy dönt, hogy felmászik érte maga. Mivel ez nem megy neki, más megoldást kell keresnie. Ez kissé drasztikus lesz: alágyújtunk a hölgynek. Tegyük le a szalmát a földre, és gyújtsuk meg a gyufával. Még egy utolsó figyelmeztetés, és már vidáman lobog is a tűz. Ez végre meggyőzi a hölgyet, és már repül is lefelé a nyaklánc. Vissza a kontrolterembe, ahol a nyaklánc szétbontása után szép sorban bepakolgatjuk a köveket a helyükre. ... és amikor az utolsó is a helyére kerül, nem várt esemény történik...

(hatásszünet)

Semmi. (Ez ám a váratlan fordulat, mi?!) Nem mindegy ugyanis, hogy milyen sorrendben pakoljuk be a köveket: az energiájuk felszabadításához ugyanis csak a piros-világoskék-sötétkék-sárga-lila-zöld kombinációval juthatunk el. Ekkor felizzik az aljzat, megszólalnak a fanfárok, és Rodrigo vad indiántáncot lejt: "Hurrá! Teljesítettem a küldetést! Ezzel bekerülök a történelemkönyvekbe! Én vagyok a legnagyobb!" Épp idejében mentettük meg a világot: a kalózok már éppen Esragothot ostromolták.

Van azonban egy kis probléma. Igaz ugyan, hogy a kalózok repülő hajói egytől-egyig ripityára törnek, de amíg Rodrigo örül magának, valami igen kellemetlen dolog történik: a hegy belsejéből hirtelen egy fekete torony emelkedik ki, és a világra szép lassan teljes sötétség borul.



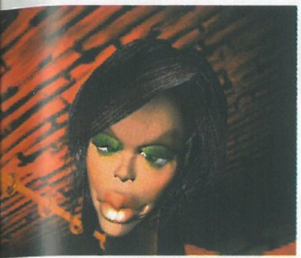






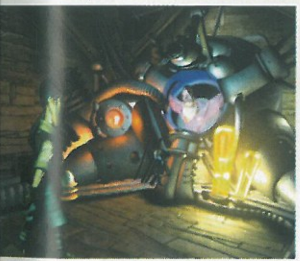


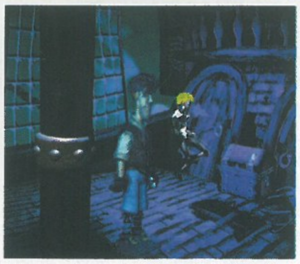


















Amint magunkhoz térünk egy kedves arcot pillantunk meg magunk felett. Cynthia már vagy két hete ápol bennünket, és tőle megtudhatjuk, hogy mit is műveltünk: mindenütt teljes sötétség honol, a kövek energiája elszállt, minden város elpusztult, és így tovább. (Az ismertetőben már volt szó a roppant romantikus kulisszákról. Miután Cynthia kibeszélte magát, és elkezdi ismételni az utolsó szövegét, kattintsunk sorban a kandallóra, Cynthiára, majd a franciaágyra – aztán mehetünk a dolgunkra. Még egy menet nincs – meg kell mentenünk a világot!)

Az udvaron kiabáljunk bele a kútba a visszhangnak, majd irány az erdő, ami most már igen méretes hely lett. Kecmeregjünk át a sárkányhoz vezető szurdokba (jobbra, és háromszor fel), majd hüllő barátunkkal közöljük, hogy borzalmas dolog történt. ő ezzel maximálisan egyetért. Ezt a műsort egyébként már látta egyszer, mikor egy kicsit fiatalabb volt (úgy ezer évvel ezelőtt). Miután a részletek felől érdeklődünk, jelzi, hogy hosszú történetről van szó. Ennek hallatán Rodrigo elhelyezkedik egy közeli sziklán, és meghallgathatjuk az előzmények eddig még ismeretlen darabjait. Az Istenek nem hatan, hanem heten voltak, és a világ dolgait egy ideig elég jól is intézték, mindaddig, amíg el nem kezdtek a hatalom után áhítozni. Egyikük (Megophias) azonban hű maradt saját törvényeihez: a többieket szépen elzárta, ő pedig eltűnt. Hogyhogy elzárta őket? – kérdezi Rodrigo, de a sárkány sem tudja pontosan miről lehet szó – ezek a régi történetek hemzsegnek a fura metaforáktól...

Itt a játék egyik legidegesítőbb húzása következik. A továbbjutáshoz ugyanis ide-oda bolyonghatunk az erdőben, de semmire nem jutunk. Összesen annyi változás van, hogy miután a sárkánnyal beszéltünk, Rodrigo nem kiabál bele többet a Cynthia udvarán álló kútba, mindössze annyit mond róla, hogy a gyermekkora jut róla eszébe. Ha EZUTÁN visszamegyünk a szurdokba, akkor a csatorna kivezető nyílásánál megtaláljuk az erszényünket, ami mostanra mosódott ki a csatornából. Figyelembe véve a sötétséget és az erszény méretét igen könnyű megtalálni...

Az erszénnyel sétáljunk vissza a kúthoz, és használjuk mellette, mire az átalakul "kívánságkúttá". Tudjátok, az a marhaság, amikor pénzt dobálsz bele, és teljesíti a kívánságaitokat. Rodrigo nagy taktikus: azt kívánja, hogy a kút szállítsa fel a sötétséget. A kútnak is van önérzete és erre csak annyit mond, hogy ezt Rodrigonak magának kell megtennie – annyit azért segít, hogy erre Megophiasra van szükség, aki a Nagy Ködgyűrűn kívül, egy lakályos kis szigeten lakik, ahova is legegyszerűbben sárkányhátón jut el az egyszeri utazó. Így tehát kénytelenek leszünk a szurdokban lakó barátunkhoz fordulni, aki – midőn közöljük vele, hogy kábé merre akarunk utazni, de csak halvány sejtelmeink vannak róla, hogy mi is a célpont – némi dohogással veszi tudomásul, hogy helyi charter-járatnak nézzük, de azért rövid repkedés után célba juttat bennünket.

Idilli kis sziget, amelynek berendezése egyetlen kunyhóból áll. A kunyhó berendezése kissé spártai: van benne három ablak, aztán kakukk. A két oldalsón kipillantva az erdő látjuk, és ennyi. Ha viszont kinézünk mindkettőn KÉTSZER, akkor a kunyhó hátsó részén levő padlót vizsgálva kiderül, hogy kívülről azért jóval nagyobbnak tűnt ez a kunyhó... Újabb kipillantás után a kunyhó túloldalán levő ablaknál "a levegő szinte vibrálni látszik" – ami azt jelenti, hogy a falon átsétálhatunk egy titkos szobába. Itt megtaláljuk Megophiast, aki per pillanat egy üvegben tartózkodik és egy létfenntartó gép tartja benne a lelket. Hosszas és igen mélyen szántó beszélgetés veszi kezdetét ("Te halott vagy?" – "Miért, olyan rosszul nézek ki?"), amelyből többek között kiderül, hogy Megophias magának építette ezt a gépet, de mivel meglehetősen hosszú idő óta tartózkodik benne, alapvetően már elfelejtette, hogy mi okból. Enyhén szkeptikusan nyugtázza, amikor közöljük, hogy valami szörnyű dolog történt ("És persze csak te mentheted meg a világot! Úgy látszik, néhány dolog sohasem változik..."), aztán a szörnyű dolog (sötétség, fekete torony a hegy oldalában) hallatán érdeklődik, hogy vajon melyik állat törte meg a börtöne zárját. A Gloomstone-ok energiájának felszabadítása ugyanis ezt eredményezte. Szegény Megophias egyedül volt hat ellen, így amikor saját fejlesztésű kis Virtuális Énkivetítője segítségével mégis csak sikerült legyőznie társait, kénytelen volt ezt az eljárást alkalmazni. A fent nevezett, talányos nevű eszközt alaposan eldugta a homok alatt, azon a tisztáson, amelynek kereszteződésében egy csomó szikla van. Ez a talányos megfogalmazás a kunyhója melletti "erdőre" vonatkozik, amelynek túloldalán egy szép nagy lyukat találunk – úgy látszik valaki már járt itt előttünk. Miután eme drámai felfedezésünket közöljük Megophias barátunkkal, ő sajnálkozva csak annyit jegyez meg, hogy anélkül viszont nehéz lesz leverni az Isteneket. Vissza kellene szerezni... A Virtuális Énkivetítő úgy néz ki, mint egy sisak. Az ember csak felveszi, és máris úgy érzi magát, mintha egy más világban lenne. A leírástól Rodrigoban is feldereng valami: ez az a bigyó lehet, amit az endavini kalózok kapitánya viselt, amikor utoljára látta. Vissza a sárkányhoz, majd rövid charter-repülés után ismét a sötétség borította földön landolunk. Rodrigo érdeklődik a sárkánytól, hogy vajon hogy a szűzmáriába jut Endavinba sikló nélkül, mire a charter-járat csak annyit mond, hogy túl bonyolult lenne neki oda repülnie – van viszont egy titkos út az erdőn keresztül, amin odajuthatunk.

Az út tényleg roppant bonyolult: az éles szemű játékos azonnal látja, hogy az erdei helyszínen kijárat nyílt jobbra, aminek második állomásán máris Endavinban vagyunk. (Illetve abban, ami megmaradt belőle.) Sok mindent itt nem tudunk csinálni, viszont a hordókat megvizsgálva hirtelen előkerül a bőrszerkós lány (akit Sancho kocsmája előtt "megmentettünk"), és amint felismert bennünket, érdeklődik, hogy ez volt-e az egyetlen hely, ahova el tudtunk bújni. Némi gonosz kötözködés veszi kezdetét, amelynek a végén azért sikerül annyit kivernünk a bébiből, hogy a kalózkapitány (VR-sisakkal a fején) túlélte a kataklizmát, és az öbölben horgonyzó egyetlen hajón tartózkodik. A lányka tud is egy rejtekutat a kikötőbe, ahol egy csónakot találunk. A probléma mindössze annyi, hogy szerinte a csónakot "álcázni" kellene, ha a kalózhajó közelébe akarunk jutni.

Na kérem, EZ a legnagyobb bunkóság a játékban! A szerencsétlen játékos órákig kétségbeesetten bolyong a sötét erdőben, hogy valami álcát találjon (lévén ez az egyetlen hely, ahova pillanatnyilag mehetünk), de természetesen nem talál semmit. Vissza kell ugyanis repülni Megophias szigetére, ahol a kiásott lyuk mellett, az aljnövényzetben találunk egy kalózlobogót (ld. az ismertető képét). Hogy ki tehette ide és mikor, azt ne feszegessük – lényeg, hogy az előző ittjártunkkor még nem volt ott. Ezt használjuk a kikötőben levő csónaknál, és máris evezhetünk a hajó felé.

A hajón szomorúan konstatáljuk, hogy a kapitány kabinját eltorlaszoló láda félretolása után sem juthatunk be az ajtón – lévén zárva a drága. Bőrruhás barátnőnkre kattintva azonban gyorsan feltárul az út: a baba vállának egyetlen lökésével ugyanis betöri. Ahogy a kabinba lépünk azonnal megjelenik a kalózkapitány és mérgesen érdeklődik, hogy mi folyik itt. Életre-halálra szóló kardpárbaj veszi kezdetét...

Még szerencse, hogy nem a mi életünkről avagy halálunkról van szó, ugyanis mi ebben nem veszünk részt. Amíg a lányka a kapitányt feltartja, nyugodtan mászkálhatunk a kabinban. Felvehetjük például a padlón heverő borosüveget, amire ugyan a későbbiekben nem lesz szükség, de biztos adnak érte egy-két dukátot a visszaváltóban, miután megmentettük a világot. Meg felvehetjük a térképasztalon heverő Virtuális Énkivetítőt is (ami egy 3D sisak), és szépen magára hagyhatjuk a küzdőket.

Repüljünk vissza a sárkánnyal Megophias szigetére (tök jó, már át sem kell sétálnunk az erdőn), majd be a titkos szobába. Miután lepakoltuk a sisakot a létfenntartó gép elé, Megophias meggondolja magát: ő már túl öreg, kijött a gyakorlatból – jobb lesz, ha mi teszünk egy próbát. És amint Rodrigo a fejére húzza a sisakot, megelevenedik előtte a Virtuális Valóság...

... ahol az egyik ördögi isten várja, abból a hatból, akit le kell győznünk. Megophias még utánunk ordít az éterben, hogy használjuk a képzeleterőnket. Ez annyit takar, hogy a tárgylistában az eddig megismert emberkék képe jelenik meg, és az egyikre kattintva Rodrigo átszellemül az ismerősévé, és annak a sajátos harcmodorában támad a gonosz bácsira. A Winnie nevű kislány például minden további nélkül tökön rúgja, a bőrszerkós baba ráver egyet a kardjával, Cynthia fejbe veri a vödrével, Louis megöntözi a kis kannájával, Sancho rátrombitál... A feladat abból áll, hogy kitaláljuk a megfelelő sorrendet. Ha eltoljuk, az isten ránkfúj, és mi kezdhetjük a "gondolást" elölről. Aki kitalálja, hogy Ranama és Jasmin "red herring" (félrevezető momentum), és kizárásos alapon rájön a hatodikra is (ami mellesleg ott van a képen is), megtekintheti az "outrot" (ami az intro ellentéte). Ebben láthatjuk, amint Cynthia Rodrigo nyakába borul, megtudhatjuk, hogy így változtatta meg egyetlen ember annyi más életét, és a szerzők névsorát szemlélve még meghallgathatjuk a "Hol vannak a bérelhető hősök?" című kis romantikus songot – már amennyiben a Windowsban nincs bekapcsolva az autorun, mert akkor kezdheted elölről az egészet.

Ámen. Jó nagy marhaság volt, reménykedjünk a folytatásban.

CSITT!

EXPENDABLE

Vidám kis lövöldözés, látványos fényeffektel, és idegesítő ellenfelekkel, akik nem hagynak békében. Talán pár csalás majd lecsillapítja őket. A játékot
GO.EXE -WHO-STAYEDLATE (WHO után nincs kötőjel!)
vagy
GO.EXE -WHO-STAYEDLATEAGAIN
paranccsal elindítva a nehézségi szint vagy borzasztó nehéz vagy nagyon könnyű lesz. A játék közben még a következő cheateket használhatjuk:
-BOD: aktiválja a cheat-módot
-BING: kikapcsolja a cheat módot
-ZIPPY: Isten-mód
-MRBENN: ugrás a következő szintre
-BARBAPAPA: egy csomó pénz
-CRYSTALTIPS: plusz egy élet
-BUCKETOFCHICKEN: hátsó nézet
-ALBERTOFROG: gránátok

CSITT!

HEROES OF MIGHT AND MAGIC 3

Aki egy kicsit már nekifeküdt, az látja, hogy egy kissé nehéz a dolog. Annyira, hogy úgy tűnik, mintha a gép csalna (honnan vesz akkora seregeket és miből?) Csaljunk akkor mi is! Csak szimplán nyomjuk meg a Tab gombot és már gépelhetjük is az alábbiakat:
NWCONLYAMODEL: az összes épületet hozzáadja a kastélyunkhoz
NWCAVERTINGOUREYES: 35 arkangyal
NWCIGOTBETTER: eggyel növeli a hős szintjét
NWCCOCONUTS: végtelen lépés a hősnek
NWCALREADYGOTONE megmutatja elrejtett tárgyakat

Kedves Keeper! Elérkeztél az 576 Dungeon legutolsó szintjére (illetve még találsz később pár reklámot, de az a padlás, már csak azért is, mert reklámmal már tele van a padlás), na tessék, most teljesen elvesztettem a fonalat! Már nem tudom, hogy én akartam-e megkínozni valakit, vagy engem akartak-e megkínozni – mindegy, amíg ezen elmélkedek, kibontok pár levelet, levezetőnek. Az első már önmagában is igen talányos lesz, mely talányt előre meg is fejteném: rettegve szerettett nyomdánk az elmúlt számnál szemlátomást igen érdekes módszert alkalmazott, lévén a fennmaradó íveket befűzögette olyan újságokba, amelyekben már megvolt a szükséges létszám az oldalakból. Nem is tudtam, hogy nyomdai berkekben (bár találóbb lenne inkább bozótnak titulálni ezeket a sötét bugyrokat) is működik a biztosítók bónuszmánusz rendszere: ha sokáig nem csinálok galibát, akkor betoldanak egy pár plusz lapot – ha meg rossz vagyok, és a gépmester szakállába pöckölöm a csikket, akkor meg nyilván kitépkednek. A legjobb az volt, hogy minden tizedik újság ilyen volt. Így már érthetőbb lesz az alábbi levél:

Hello Covboy!
Nem is tudom hogyan kezdjem el? Áh megvan: az újság jó.De azt javasolnám, hogy a játék tesztek v. cikkekhez oda biggyeszthetnétek, hogy ti milyen gépen teszteltétek, és azon hogy futott.

Jó ötlet. A cikkbe egyébként néha bele is szokta fűzni a t. író. Ilyen felesleges tiszteletköröket elkerülendő, most össze is állítanék egy kis szortimentet, leggyakrabban tesztelő népeink aktuális konfigjáról:

Én (szamár elöl, de hát minden csordában van egy főkolompos is, az emelkedő sorrendről nem is beszélve): Celeron 300/128MB RAM/Voodoo2 Banshee

Vári Zoli: Celeron300/64MB RAM/Voodoo3 (mióta benevezett az új videókártyájába, minden cikkébe beleírja, hogy kenheti a hajába, aki ilyen drága cuccot vesz.)

T.J.: P-II 350/128MB RAM/Riva TNT 128 (Mint látható, T.J. egy büdös burzsuj. Mint tiszteletbeli néptribun, úgy is döntöttem, hogy az e havi fizetését én veszem fel, és teljes egészében saját magam segélyezésére fordítom.)

A még szintén írogató urak konfigujával nem vagyok pontosan tisztában, de szinte mindegyiknek Celeronja van, valamilyen noname Voodoo2-vel. A fenti állapotok gondolom a következő évben nem is nagyon változnak (leszámítva, hogy T.J. most akar venni egy 19"-os monitort, de ettől nem szebb látványban részesül, hanem meglepőbben: amikor ezt bejelentette, akkor úgy döntöttem, hogy nemcsak az e havi, de az évből még hátralevő többit is.)

A másik, ami nem tetszik az újságon, az hogy a cikk végén az értékelőnél a MEGJELENÉS: sorba odaírjátok a MEGJELENT szócskát nekem ettől mindig röhöghetnékem támad(nembaj legalább jól érzem magam?).

Lehet, hogy hülyén néz ki, de nem biztos, hogy az is. A Shopban dolgozók még meg is veregették a vállamat érte. Néha ugyanis nem befejezett játékot tesztelünk, vagy egy olyat, aminek a cég a megjelenését valamilyen taktikai okból elhúzza. Namármost: a Shopban dolgozók kicsit idegesek voltak ilyen neves alkalmakkor, mert az állandóan csörgő telefonoknak hiába magyarázzák, hogy még meg sem jelent a játék. Ezért van ott ez a kis sorocska – szerintem nem oszt nem szoroz, továbbá, ha rendesen ott is megmulattatunk, akkor már baj nem lehet, nemde?!

Ezek aztán eszméletlen nagy hibák voltak mi? Tudom, hogy ezt a sort már írtam de leírom még egyszer: az újságotok jó, főleg az én 99\6-os számom. Amikor a kezembe vettem meglepődtem milyen vastag, majd mikor otthon kinyitom, mit látok?! Ugyanazt az oldalt, amit már az újság elején láthattam(a borítót).Rögtön arra gondoltam, tele leszek borítókkal és hátsó lapokkal, de nem. Lapozgatom tovább a magazint, jött a "leghíresebb ... figurái ... boltjaiban" majd ezt követte a tartalom oldala, a 4. 5. 6. 7. 8. és ismét a "Leghíresebb ... figurái ... boltjaiban". Na mondom, reklámból sosem elég még egy ilyen jó újságnál sem. Innentől már tökéletesen üzemelt az 576 csak ameddig a csevegőhöz értem. Olvasgatom olvasgatom "lesz négyoldalas csevegő legközelebb"(hurrá).Lapozok kettőt, ismét Cinkelt lapok, lapozok még kettőt s mit nem ad az isten: újra egy csevegő!

Na mondom nekem már ebben a hónapban is négy oldalra sikerült (sajnos ugyanaz volt, mint négy oldallal odébb). Elkezdtem gondolkodni ha most nekem a kétoldalas csevegő négyoldalas, akkor a köv. havi csevegő négy lesz vagy hat(?) háhá!!! mint már mindenki olyan jól tudja, hat nagyobb mint négy **(Ezt akkor rosszul tudja: konszenzusos alapon annyiban maradtunk, hogy NÉGY nagyobb mint HAT!)** ezért inkább legyen hat, vagy nyolc? **(Na ne, a 8-at most ne keverjük bele a dolgoka. Szegény 6 nem rég szenvedett oly megalázó vereséget a 4 elleni összecsapásban – képzeld el, hogy hogyan bírná morálisan, ha kiderülne, hogy még a 8-nál is kisebb?! Idővel még elhatalmasodik rajta, és illegalitásba vonul, mint T.J. a Might&Magic-cikkel.)**

Visszalapozgatva a cikkekhez meglepődtem mennyit dedikált alá CoVboy barátunk. Na hát akkor ezeket gyorsan el is olvasom s milyen jól tettem: ismét mosolyoghattam egy-két soron, főleg a FC-ban az elhárító rakétákat elhárító rakétaelhárító rakéták tartalmú sorok tetszettek. De azért TJ monitorát is sajnálom. **(És mé? Úgyis lesz neki hamarost sokcollos!)** Neked több cikket kéne írnod, hogy többet szórakozhassunk. **(Nem azért egy határnál nem árt megállni. Ha sokat küzdök Laokoon-csoportként a mondataimat körbefonó birtokos esetekkel, a túlerő előbb-utóbb megfojt.)** Na mindegy. Ez most egy eszméletlen nagy kérdés lesz. Mit kell tennem hogy ilyen helyen dolgozhassak ahol ti, de most komolyan mond v. írd le. (milyen sulit kell elvégezni v. kinél kell benyalnom magam? amúgy nem vagyok egy nyalós típus) Esetleg ha lenne hely nálatok (de nem takarítani) én szívesen segítek játékokat tesztelni v. cikkeket írni üres hétvégéimen egy kis jutalom ellenében. További jó irkálást és tesztelést kíván: G&D_y

Ezzel a találós kérdéssel nem vagy egyedül, mert minden számban egy kisebb falú lakosságával egyező nagyságú tömeg óhajt 576-tesztész lenni. Ha mindegyiküket el óhajtanám látni munkával, akkor át kellene alakulnunk Expressz hirdetési újsággá, ahol minden jeles szerző ír két sort és jeligés postafiókokon várja, ha valakit ennél esetleg behatóbban is érdekel egy játék. Ez üzletnek nem rossz, ha a szerző szódíjat fizet, de pillanatnyilag nem szerepel a jövőképünkben egy ilyen jellegű, hm, "dizájnváltás". A jelen helyzet azonban az, hogy még az állandó szerzőket sem tudom megfelelő mennyiségű munkával ellátni, minek következtében Vári Zolin (ő írja a legtöbb oldalt) például az a paranoid mánia hatalmasodott el, hogy éhen akarom veszejteni. Pedig ez nem igaz. (Lassú tűzön ugyan pirítgatnám, de éhen veszejteni – azt azért nem.)

Milyen iskolát kell ehhez a tevékenységhez elvégezni? Szerintem semmilyet, de a nyolc általános azért még bármire jól jöhet az életben, annak esetleg neki lehet futni. Ezentúl nem különösebben nagy varázslat a mi kis munkánk, talán nem sokban különbözik attól, amikor a szúrós szemű tanárnéni házi feladatba adja, hogy írjatok fogalmazást azzal a címmel, hogy "Mit láttam a Vidámparkban?" (Nini, most látom, hogy mintha a Rollercoaster Tycoonban pontosan ugyanezt csináltam volna!) Az alapképzéshez szükséges még különböző kétes hírű helyek gyakori látogatása, ahol csodálatosan csúnya szavakat tanul az ember. Ezirányú ismereteit bőven kamatoztathatja, amint a játékokban bóklászva például egy olyan karakterbe botlik, amely nemhogy egy pár szinttel, de a Vampire States Building teljes magasságával van felette, avagy a szembejövő sávban előz a Midtown Madnessben. Finnyásabb cikkírók ezt a fakultást egyébként akár ki is hagyhatják, mert a későbbiekben a főszerkesztőjüktől bőséggel ellesheti az ezirányú mesterségbeli tudást, mihelyt az Midtown Madnesszeni kezd, illetve nem hozzák a megbeszélt időre a cikküket. Esetleg még szükség lesz egy-két magyar szó ismeretére is, de azt párezer könyv elolvasásával gyorsan elsajátíthatja. Persze ez sem létszükséglet: itt van például T.J. koma, aki szerintem egész életében egyetlen könyvet olvasott (a Nagybudapesti Egyéni Előfizetők Telefonkönyvét, azt is a szomszédból kérte kölcsön), és tessék – mégis milyen jól elvan! Szerintem már akár felügyelet nélkül rá lehetne bízni egy BKV Utazási Szabályzat-szintű iparosmunka kivitelezését. Hogy nyalni hol kell azt nem, tudom, de a szomszéd utcában levő cukrászda fagylaltospultjában álldogáló lánykát tekintve azért lennének ötleteim. Nem tudom, hogy ezzel sikerült-e kimerítő választ adni mindegyik kérdésedre, de mivel felfigyeltem arra, hogy most már egy hasáb óta csak a bold betűk burjánzanak (ha jól tudom, ez én vagyok), egy kis grafikai effekttel lezárnám ezt a beszélgetést: Associate koprocesszorral szerelt olvasóink most Direct2D-n keresztül meggyőződhetnek arról, hogy sok beszédnek sok az alja.

sok sok

sok sok sok sok sok

Hello CoVboy!
Ezen levelemmel, a Csevegő 2 oldalas növekedését szeretném elérni.(azaz, mindenkit foglalkoztató témákkal kapcsolatban kérdeznék)

1, CD!!! OK, tudom most ennél a résznél jön az automata "Del" billen**(Az automatikája most momentán elromlott, de mint a mellékelt ábra is mutatja: manuálisan is üzemeltethető.)**



2, WEB-lap!!! Ugyanilyen csontig rágott téma, de szintén nincs megválaszolva. Nekem 2 hétvégémbe tellett, az elkészítés megtanulása, plusz az elkészítés. Szerintem egy igényes Web lapot Ti is elkészítetek ennyi idő alatt, akkor meg, miért is nincs? :((

(Nincs két hétvége szabadidőm. Martinnak se. Max egyet tudunk rászánni, de mire megint hozzájuthatnánk tanulmányaink befejezéséhez, teljesen elfelejtjük, amit addig tanultunk. Tök szenilisek vagyunk. Nemcsak én, hanem az a másik fickó is, akit annyit látok mostanában erre mászkálni, és valami 'M' betűs...)

3. Be lehetne vezetni játékokat, a lapba. Pl.: keresztrejtvény, vagy egy game-val kapcsolatban, esetleg az újság régi számaiból megoldható dolgokra kérdeznétek rá és így a hű olvasóitokat megjutalmazhatnátok pár ajándékkal. (poszter, előfizetés...stb.)

Be kell, hogy valljam, kicsit szégyellem magam, mert addig szaladgáltam itt föl-le a szövegszerkesztőben, míg egy felesleges Cut-művelet után a magammal vitt nevedet valahol elvesztettem, és így nem igazán tudom, hogy hogyan szólítsalak. Mivel szégyellem magam, megígérem, hogy nyári szabadságom egy részében rejtvényt fogok gyártani. Hogy kockás lesz-e vagy

skandi, azt így az ígérgetés fázisában még nem tudom, de ha egyszer megígértem, akkor úgy is lesz, erre mérget vehettek. (Utóbbi eljárás követői nyugodjanak békében).

Most pedig megtudhatjuk, hogy miért készültem a szokásosnál is jobban (rendet raktam, felsúroltam, mostam-vasaltam és – hah! kimondni szörnyű: – megfésülködtem.

Tésztaszerelő CoVboy!
Na látod megint én vagyok! Hát igen itt vagyunk számtech óran , eés így évvége előtt minden órát maximálisan ki kell használni!Mivel most Internetezhetünk ezért drága minden perc.Mivel nem tudok jobb helyre írni ,ezért téged zaklatlak. Jó? Nem jó? Mindegy én írok!Te pedig olvasol! HEHEHE!
Remélem jó játékok lesznek a júliusi 576 -ban. Ha nem meghalsz!!
Remélem változik a logo. Ha nem meghalsz!
Remélem nem alszanak el a csevegőn. Máskülönben meghalsz!
Remélem lesznek címek a csevegőben. Máskülönben meghalsz!
Remélem a képaláírások rendben lesznek Ha nem meghalsz!
Remélem a ketyere rovat is rendben lesz.Nem hiányos/zik.Máskülönben megöllek!!!!
Remélem érthető voltam.Ha nem meghalsz!
Bár lehetek más számára érthető, ha te nem értesz .
ERGO HA NEM ÉRTETTÉL MEG: MEGHALSZ!!!!
Jo kis hegyibeszéd volt , nem??
NA CSEőőHATTÁN
JOE a pásztorhentyegő!

Wow! Ezért jó az Interneten levelezni, kicsi a valószínűségű a veszteségeknek. Bár szó se róla, így halálomra is csak úgy kerülhet sor, ha rámemelnek egy komplett virtuális valóságot. Pedig milyen jópofa kis író-olvasó találkozó alakulhatott volna ki, ha személyesen beszéljük meg ezt a dolgot. Nem ez volt azonban az e-mail-boxomban az e hóra rendelt legnagyobb marhaság, hanem az alábbi kis mű:



HI 576!
Sehol sem találtam Quake 2 cheat-eket. Tudnátok adni néhányat, ha vannak?
KÖSSSSSSSSSSSSSZ!!!!!!!!
Nagy Tom
NA-TO

MI VAN?! E-mailt írsz, és nem találtál sehol máshol Quake-cheatet?! Hát azt hogy csináltad?! Az interneten nem tudsz úgy elindulni, hogy minden sarkon hasra ne vágódj egy-két tonna Quake-cheatben! A leggazdagabb banktanácsadó és brókercégek webmasterei térden állva, ezreskötegeket lengetve rimánkodnak, hogy a tiéd, csak vidd őket innen a francba! Még a Windows Recycle Binjébe is lehet találni egy-két tavalyról elfelejtett Quake-cheatet. Khm. Egyébként az 576-ban abban a számban volt, ahol az ismertetője. Küldtem csekket.

Mint a bevezetőből kimerült, izé, kiderült, a múlt hónapban nemcsak az oldalszám növelését tudtam jelentősen (16 teljes oldallal!) növelni, úgy hogy közben a fogyasztói ár sem változott – most lecsapok a Cd-re vágyó

Hi(rosimai) CoVboy!
Kb. 2 hónapja már írtam egy levelet, hogy kipróbáljam öthéthat emil címét. Aztán rájöttem: a levelem olyan sz*r lett én se raktam vóna be a chewibe. Most úgy döntöttem nekirugaszkodok, hogy írjak egy akkora levelet, ami elfoglalja az egész csevit (vagy legalább a felit).

elő irat: Kezdésnek annyit írnék,hogy ha beteszel az 576ba, akko' küldök egy üveg ser(tésvér)t.

elő irat 2:A levélben előforduló újságcímeket nyugodtan *-ozd be.Én is be akartam csillagozni őket,de eszembe jutott, hogy a róluk szóló kérdéseket legalább neked meg kéne érteni őket.

1. Nagyon csípte a szememet a sok"Cd-t.... Most!.... Cd-t CoV!Cd! ..”-típusu szöveg, de most megtaláltam a gyógymódot: Ezt a képet berakod:
-egyrészt igazam lesz (megtelik az egész csevi (Csak vicc volt.Más levél is kell a csevibe(ezt csak azé mondom hogy más levelet is olvashassak a köv cseviben).Inkább kicsinyítsd le a képet)
-Másrészt a fentebb említett problem (cd-t! Cd-t!) MEGOLDÓDIK!!!



Ugyanis mindenki cd-t akart!Tessék!Azt meg senki nem kérte hogy a meghajtóba dobva műköggyön is... **(Nem rossz, Viszont egy vicc csak addig poén, amíg meg nem magyrázzuk.)**

2,A köv téma az a bizonyos objektív vélemény a cikkekben.

Pl:Pandemonium2:

- Attól még hogy Vz-apó fejében feketeség van(és az olyan színeket szereti) lehet jó a sok szín. Mielőtt ideköpnéd hogy ez a vélemény sem objektív, elmondanám, hogy én ezzel arra akarok utalni, hogy nem csak az ő dumája fontos (sőőt). Az embriségnek kb. 60%-a a sokszínűséget szereti.Ha elmész egy arborétumba úton útfélen azt hallod: "De szép ez a sok szines virág" És arborétumba sokan járnak biza! És pont ezér! Vagy nézzük a szivárványt; hogy elcsodálkozunk! Ezeken biszony el kéne gondolkozni!

Érdekes okfejtés. Azzal kezdődik, hogy te már meginterjúvoltad az emberiség 60%-át, hogy milyen színeket kedvel. Szép munka. Arborétumba is tényleg sokan járnak. Azért van ott annyi szemét. Meg azért mennek haza a virágok anyjukomék lakásába. A szivárvány is klassz. De asszem itt van egy kis megközelítési probléma: a Pandemonium ugyanis csalóka neve ellenére sem egy arborézum, hanem egy platformjáték. Egyébként meg egyszerű a dolog: Zolinak nem tetszett, neked meg igen – Így tehát menjünk tovább. Akár egy arborétumba.

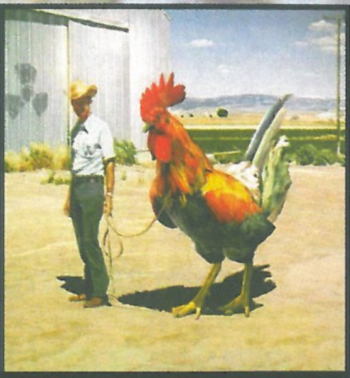
3,kicsit térjünk vissza az objektív vélemény kialakításához: Az, hogy egy játék nem múlja fel elődjét, az nem jelenti azt,hogy közepest érdemel.Pl. egy olyan autósjátékőrült,aki a valóságtól elrugaszkodó gaméket szereti, az tökéletesen elszórakozhat az NFS2SE-vel, függetlenül attól, hogy nem illik be az NFS-családba.Hiszen szép grafika van, jó jácchatóság van, az “unalmas pályák”-ról annyit, hogy a sok tereptárgy miatt ez eleve lehetetlen.

Jó. Vári Zoli ki van rúgva.

4,'97-okt.-ban a “kettéválás”-ról szóló cseviben leírtad ötleteidet. Az 5-ös pontnál ezt írtad:

5. Ami már biztos: jövőre nem lesz dupla szám nyáron egyik újságnál sem,tehát júliusban és augusztusban is a szokásos terjedelemben és áron jelenünk meg. Ezután 98 júl-aug hónapban megjelent (az 576 konzolnál is) a duplaszám.Azt gondoltuk:majd jövőre. 99 júniusban pedig arról írtál a csevegőben, hogy a DUPLASZÁMban így meg úgy lesz, tehát rájött minden idióta(is),hogy 99-ben is jön a duplaszám. Most akkor betartod ezt az igéretet,vagy mindenki várjon a jövő évezredig?

Nem, nem kell addig várni. Már most biztos vagyok benne, hogy ez is összevont szám lesz. Mondok erre egy prózai okot: egy éve szaladgálok körbe-körbe a kis mókuskerekemben. Most meg nyár van. Vajon miért is ne menjek el nyaralni egy csöppet?



A tisztelt publikum kiváló szokása, hogy mókás képeket küldözget e-mail-boxomba. E havi legelmésebb pályaművünk Sz. Robitól (Wobi) érkezett.

5, Ide gondoltam azt leírni, hogy az újság(az említett[és említendő..] negatívumokon kivül) sirály!

6, Eleinte megsajnáltam a Worms Armageddont, és gondoltam hogy őt is megvédem, de miután felidegesített a”légy ügyi és új fegyvereket kapsz”-rendszer, lemondtam erről. Hiszen a Worms-sorozat a multiplayerről szól, és nem a gép tulajdonosának ügyességéről, rájöttem hogy (sajnos) tjnek ven igaza.

Az az ő baja. Most már ő is ki van rúgva

7,Zárom soraim eljött az idő,hogy küldjem az emilt(ennek bekövetkezése után még egy halom info/kérdés fog eszembe jutni....) Bye: MADve

---

Itt kéretik levágni ha nem akarsz hülye kérdésekre válaszolgatni!

Hová tűnt a Trend c. rovat? **Mély meg(t)rendüléssel tudatom a tisztelt egybegyűltekkel, hogy rövid betegség után kiszenvedett – lévén átcsócsáltuk magunkat a jellemző trendünket. Persze mostanában időszerű lesz újraéleszteni.**

Ha megjelenik valamilyen játékból készült film /pl tomb raider/ fogtok róla leírást készíteni? **Nincs kizárva, lévén mindenki által ismert játékfiguráról van szó. Ebben az értelemben ide tartoznak a Star Wars hősei is.**

Melyik játékot várjátok a legjobban? **Azt, amikor szépen elmegyünk a Tiszára, és “kidoblak horgászbotot” játszhatunk. Egyébként én MOST már nem várok semmilyen játékot: Horny itt szuszog keblemen. Ezen túl esetleg még kíváncsi vagyok a Final Fantasy VIII-ra és a Civilization III-ra.**

```
                  H H
                  | |
Na mára ennyit H-C-C-OH-ban és lá-
nyokban gazdag    | |
nyarat kíván:     H H
MADVE
```

Ez zárszónak jó is lesz. Megyek is gazdagodni, legyetek rosszak: CoVboy

APRÓHIRDETÉSEK

Diafilmek nagy választékban kaphatók. Tel.: 200-80-16

Használt diavetítőt vennék. Tel.: 200-80-16

AMIGA KÍNÁL

Commodore 64 - Amiga Gyorsszerviz és Kereskedelem. Számítógépek, floppyk, nyomtatók, monitorok, tápegységek olcsó, garanciális javítása, értékesítése. C-64 turbókártyák, Amigás bővítések. Tel.: 418-8845, 06-30-9-510-510

EGYÉB KERES

Magas áron veszek vagy cserélek régi kiadású ASTERIX és TALPRA ESETT TOM képregényfüzeteket, érdeklődni lehet 08-20 H-ig, Tel.:06-20-9465-718

Magas áron veszek KINDERTOJÁS játékokat és M&M figurákat, ha vannak megunt vagy felesleges darabjaid kérlek hívj! Tel.:06-1/388-55-34

EGYÉB KÍNÁL

Gameboy pocket(ezüst színű)megkímélt állapotban 2 játékkal (ASTERIX és OBELIX,HUPIKÉK TÖRPIKÉK)eladó.Ára:12 eFt Tel.: 06-20-955-9560

APRÓHIRDETÉSI SZELVÉNY

Kérjük, hogy szíveskedjenek a megjelentetni kívánt szöveget olvashatóan, nyomtatott nagybetükkel a kijelölt helyre beírni úgy, hogy minden egyes rubrikába csak 1 betű, írásjel, számjegy, vagy szóköz kerüljön. A kivágott hirdetési szelvényt az újság címére eljuttatni, az általunk ezután küldött csekket postán befizetni szíveskedjenek. A megjelentetés előfeltétele, hogy a befizetés lapzárta előtt megtörténjen. A kiadó fenntartja a jogot a hirdetések megjelenésének visszautasítására és nem vállal felelősséget azok tartalmáért.

HIRDETÉSI ÁRAINK:

Magánszemélyeknek: 20 szóig 500,- Ft (áfával) minden további szó 20,- Ft (a név, cím, telefonszám 1-1 szónak számít)
Közületeknek: 20 szóig 1000,- Ft (áfával) minden további szó 40,- Ft

GÉPTÍPUS: PC / C64 / AMIGA / EGYÉB

ROVAT: CSERE / KERES / KÍNÁL

OPCIÓK: VASTAG BETŰ (+50% FELÁR) / INVERZ (+50% FELÁR) / KERET (+50% FELÁR)

MEGRENDELŐ SZELVÉNY

ELŐFIZETÉS = BIZTONSÁG

Kedvezményes előfizetési díj:

576 Konzol

negyed évre	1600,-
fél évre	3000,-
egy évre	5760,-

Megrendelem az 576 Konzol című lapot ____ példányban

Megrendelő neve: ____

Címe, Irányítószám: ____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kedvezményes előfizetési díj:

576 KByte

negyed évre	1000,-
fél évre	1950,-
egy évre	3800,-

Megrendelem az 576 KByte című lapot ____ példányban

Megrendelő neve: ____

Címe, Irányítószám: ____

Az előfizetési díjat a címemre küldött csekken befizetem.

Kérjük, hogy a megrendelőlapot vagy annak másolatát borítékban az alábbi címre feladni szíveskedjenek:

576 KByte

COMGAME "576" KFT

1389 Budapest, Postafiók 132.

KÉRJÜK TISZTELT ELŐFIZETŐINKET, HOGY AZ ESETLEGES LAKCÍMVÁLTOZÁST JELEZNI SZÍVESKEDJENEK!

HÉZAGOS A GYŰJTEMÉNYED? TÖMD BE A FEKETE LYUKAKAT!





Az 576 KByte 1990-1997-es régi számai akciós áron, egységesen

100,-FT/DB

(+ postaköltség*) boltjainkban megvásárolhatók vagy a csomagküldő szolgálatunktól megrendelhetők.

db	Postaköltség	db	Postaköltség	db	Postaköltség
1	63.-	21	404.-	41	490.-
2	80.-	22	404.-	42	490.-
3	200.-	23	404.-	43	490.-
4	200.-	24	404.-	44	490.-
5	200.-	25	404.-	45	490.-
6	200.-	26	404.-	46	490.-
7	200.-	27	404.-	47	490.-
8	200.-	28	404.-	48	490.-
9	338.-	29	404.-	49	490.-
10	338.-	30	404.-	50	490.-
11	356.-	31	422.-	51	508.-
12	356.-	32	422.-	52	508.-
13	356.-	33	422.-	53	508.-
14	356.-	34	422.-	54	508.-
15	356.-	35	422.-	55	508.-
16	356.-	36	422.-	56	508.-
17	356.-	37	422.-	57	508.-
18	356.-	38	422.-	58	508.-
19	356.-	39	422.-	59	508.-
20	356.-	40	422.-		

Rendeléskor rózsaszín postautalványon fizess be címünkre (1389 Bp. Pf:132) annyiszor 100,-Ft-ot, ahány újságot rendelni szeretnél + a postaköltséget és az utalvány hátoldalán található megjegyzés rovatba írd be a kért lapok megjelenési számát.

Fontos! **Ha a postaköltséget nem adod hozzá a rendelésedhez, úgy nem áll módunkban megküldeni a kért újságokat.**

Akciónk a készletek erejéig tart!

*** A darabszámtól függően a postaköltséget az alábbi táblázatból számolhatod ki.**

576 KByte 1998-1999-es számai eredeti áron (+postaköltség) megrendelhetők illetve megvásárolhatók

98/1	318,-	98/11	398,-
98/2	318,-	98/12	398,-
98/3	318,-	99/1	398,-
98/4	318,-	99/2	398,-
98/5	318,-	99/3	398,-
98/6	318,-	99/4	398,-
98/7-8	576,-	99/5	398,-
98/9	398,-	99/6	398,-
98/10	398,-		

ISSN 0865-8226

576 KBYTE SHOP

HELY AHOL JÁTSZVA VÁSÁROLHATSZ:
1137 BUDAPEST, POZSONYI U. 14.
TEL.: 35-90-576







576 KByte a Mammutban is!

Budapest, II.kerület, Széna tér
2. emelet, a Libri könyvesbolt mellett
TEL.: 345-80-76

576 KByte a Pólusban is!

Pólus Center, Center Court 237
TEL.: 419-4117 (A szökökútnál)

